CLUB Nintendo

73

EDICION 7-10
Colombia $ 3.000,00
Venezuela BS 1.050,00
Ecuador S/ 10.000,00
Puerto Rico US$ 2.00
Panamá US$ 2.00
Costa Rica C/
Rep. Dominicana $
ISSN 0123-6873

Bruno's WORLD

TIPS DE:
BANJO-KAZOOIE
MORTAL KOMBAT 4

PAGINA 64
FLYING DRAGON

POKéMON STAR PIKACHU

A FONDO
WETRIX
DUAL HEROES
GT 64 C. EDITION
CHOPPER ATTACK

PREVIO
EARTHWORM JIM 3D
SIM CITY 2000

0 37634 13138 1 10

EN MAKROGAMES TE DAMOS MAS!

GAME BOY

$145.000

CON EL JUEGO QUE ELIJAS

Nintendo®

Game & Watch
$37.000

Super Mario Land
$37.000

Tetris Plus
$35.000

Wario Land
$37.000

Wario Land 2
$51.000

SUPERNINTENDO

Mario Paint
$61.000

Killer Instinct con **CD**
$39.000

Super Metroid
$51.000

El Juez-Judge Dredd
$51.000

Super Mario RPG
$89.000

Super Street Fighter 2
$43.000

Super Punch Out
$51.000

Super Goal 2
$51.000

CON 2 JUEGOS Y CD Banda Sonora
*Según lista de juegos

NINTENDO 64

CON JUEGO PLAYER'S CHOICE

Banjo-Kazooie
$111.000

NBA Courtside
$115.000

F-1 World Grand Prix
$127.000

Major League Baseball
$115.000

Killer Instinc Gold
$135.000

Star Wars
$80.000

Bomberman 64
$111.000

F-1 Pole Position
$127.000

Mystical Ninja
$121.000

QUICK ART

GRATIS RELOJ

Por la compra de Sistema y juego de Nintendo 64

*Sólo en el Mundo de Nintendo y Casa Estrella Bogotá
* Por tiempo limitado
* No incluye juegos player's choice

DIVERSION, VARIEDAD, GARANTIA

MAKROGAMES Ltda Av.7 No. 120A - 13
Santafé de Bogotá Tel: 612 4845 - 612 4967 .
E-Mail: makroga1@latino.net.co

C·L·U·B Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO No. 73
EDICION No. 7-10

Revista coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Directora de Administración
Lourdes Hernández
Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Advertising
Director de Arte
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés
Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asistente editorial
Orlando Véjar
Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto
Ventas de publicidad
Cecilia Rueda de García
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139501 - 4135040
Medellín: 3612788-3612789
Cali: 6644220 - 6655436

Revista **CLUB NINTENDO** No. 7-10 (MR) 1998 Nintendo of América, Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia.
Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.
Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA.**
Printed in Colombia
ISSN 0123-6873

Siguen las grandes noticias para lo que queda de este año.
Lo primero es que Pikachu, el personaje principal de Pokémon, está listo para hacer su arribo en nuestro país, en dos formatos; como mascota virtual y próximamente para el Game Boy.
La segunda es que Nintendo tendrá en su lista de 'Players Choice", juegos superventas que son relanzados a precios muy bajos, títulos como: Super Metroid, Donkey Kong Country y Donkey Kong Country 2, F-Zero, Super Mario Kart, Zelda - A Link to the Past entre otros para Super Nintendo y Mickey Mouse para Game Boy. Así es que si no tenías algunos de estos títulos en tu videoteca de juegos, este es el momento de juntar algunas monedas y colocarse en campaña de obtenerlos.

Hasta la próxima.

El Editor

Sumario

DR. MARIO 3

TIPS DE:

BANJO-KAZOOIE

- Primera parte del recorrido - 8

MORTAL KOMBAT 4

- Movimientos, Fatalities y mucho más - 46

PREVIO DE:

SIMCITY 2000 21

EARTHWORM JIM 3D 23

A FONDO:

DUAL HEROES 25

CHOPPER ATTACK 28

WETRIX 32

GT 64 - CHAMPIONSHIP EDITION 34

PAGINA 64:

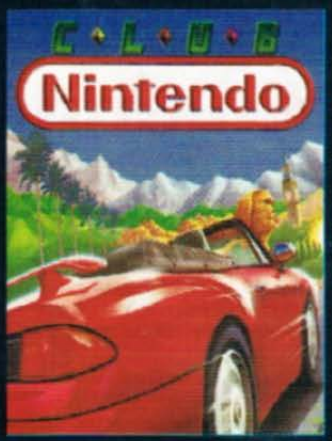
FLYING DRAGON 38

CRUIS'N WORLD 41

EXTRA 44

CLUB NINTENDO RESPONDE

- Todas las respuestas a tus dudas - 62



Este mes tenemos Tips para dos grandes títulos de Nintendo 64: Banjo-Kazooie y Mortal Kombat 4. En ellos encontrarás todo lo necesario para poder disfrutarlos al máximo, como por ejemplo, todos los contenedores, Jinjos y otras cosas de los primeros niveles en Banjo-Kazooie y para Mortal Kombat 4, todos los Fatalities, movimientos y secretos que debes saber.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

ARGENTINA: NICOLAS PICCININI - ALEJANDRO FRANK - PEDRO MOSQUEDA - SILVIA SALA - MARTIN BALAA - PABLO LOPEZ - CARLOS KANEMANN - MATIAS RAUL BARRIONUEVO - JUAN MANUE LOPEZ SIMAO - ANDRES EDUARDO VOLPE - SANTIAGO CAVALLERO - MATIAS ZAROA - C.C. - ALEJANDRO JAVIER LANIERI - JUAN PABLO PEREZ - MAURICIO TORRES - GASTON SOLARI

CHILE: CRISTIAN ANDRES VILLA V. - GINO ANDRES PEREIRA RIVAS - HECTOR ROBLES C. - JAVIER WONG W. - MARCELO VALENZUELA MORALES - JUAN PABLO FERNANDEZ GOYCOLEA - RODRIGO ERNESTO ANDRES VIDAL PAIVA - RENATO ARROYO VERGARA - JOSE IGNACIO PATRICIO M.P. - JORGE CANCINO F. - ANDRES MONTIEL P. - IVAN LEYTON FIGUEROA - PABLO IGNACIO FERRADA HARRIS - MAURICIO JIMENEZ P. - MAURICIO DINAMARCA - DIEGO COHEN MALDONADO - PEDRO ACUÑA - JAIME WERNER JUNGE - ALBERT CHANG - JOSE IGNACIO IRIBARRA IBAÑEZ - FRANCISCO ETCHEGARAY PAREDES - SERGIO NIÑO - ISRAEL A. PEÑA BUGUEÑO - SEBASTIAN SOTELO

URUGUAY: ANDRES RODRIGUEZ - TULIO RIPPBERGER - ANGELA ORTIZ - ANIBAL S. MASTROGIOVANNI

¿Qué tal amigos de Club Nintendo?. Espero que al recibo de la presente, se encuentren bien de salud, sus familias no tengan problemas económicos, bla, bla, bla. Basta de tonterías y vamos al grano: Ahora con la salida del Game Boy a color, ¿existirán juegos para esta consola en forma tridimensional, al estilo Super Mario 64 o Yoshi's Story?

MIKE

Por suerte no seguiste con tu cátedra, pues te estabas empezando a parecer a una persona que trabaja con nosotros. Con respecto a tu consulta, debemos decirte que es muy difícil asegurar algo así, ya que Nintendo no ha mencionado nada con respecto al procesador que tendrá el Game Boy a color. Es obvio que para lograr algo así, el CPU del GB tiene que ser más poderoso que el del GB normal y de lo poco que se sabe es que sí lo es, pero... ¿lo suficiente para lograr este tipo de gráficos?. Esto sólo el tiempo lo dirá y afortunadamente para nosotros, no es mucho lo que deberemos esperar para obtener esta respuesta.

Mis queridos amigos de Revista Club Nintendo. Quiero hacerles una pregunta que me ha surgido el día de hoy que estoy escribiendo esta carta: ¿por qué no aparece Michael Jordan en los juegos Hang Time ni NBA in the Zone 98, si es el jugador más valioso de la NBA?. Espero que puedan aclararme esta duda.

MARCOS FIGUEROA PAREDES

Te debemos comentar que este sujeto no aparece en los juegos mencionados por ti y en muchos otros (desde hace bastante tiempo), porque tiene registrada su imagen y, por lo tanto, si algún licenciatario quisiera usarla, tendría que pagar, además de la licencia de la NBA, la de la imagen de Jordan (la cual dicen las malas lenguas, es más cara que la de la NBA). Pero si quieres incluirlo sin pagarle nada, debes editar a un jugador con sus mismas características e insertarlo en tu grupo. Por cierto, la última aparición de él, fue en el juego Michael Jordan: Chaos in the Windy City.

Hola Revista Club Nintendo, deseo molestarlos con lo siguiente: Quería comentarles que en Internet me enteré de que el Disk Drive no saldrá hasta 1999 (quizás el mundo no exista para la fecha de su salida). Otro rumor que anda rondando por la Red, es que el DD tendrá un procesador de 128 bit, ¿ustedes saben algo al respecto?. Personalmente pienso que si Nintendo retrasó la salida, es porque quieren mostrar algo impresionante, totalmente diferente a lo conocido por nosotros. Espero no equivocarme.

RICARDO PEREZ GONZALEZ

Es cierto que la salida del DD ha sido retrasada para el siguiente año, pero a diferencia de anteriores ocasiones, ahora Nintendo no dio una razón en particular. Obviamente esto ha dado pauta a una buena cantidad de rumores de todo los tipos, pero como siempre sucede en estos casos, lo mejor es esperar y ver qué presenta Nintendo de manera oficial. Por cierto, uno de los rumores más insistentes es el que menciona que este periférico cambiará totalmente su formato y lo que se esperaba de él, es por esta razón que muchos juegos que estaban programados para salir en ese formato, ahora están saliendo para cartucho.

Quisiera consultarles algo muy importante para mí: qué me recomiendan ustedes, vender mi Super Nintendo para comprame un Nintendo 64 o esperarme un poco y comprar el N64 y así quedarme con ambas consolas. Todavía no puedo decidirme.

JULIAN RAMIREZ

Definitivamente esta es una decisión muy difícil. Muchos de los que trabajamos aquí en la Editorial, vendimos nuestro NES cuando apareció el SNES y después nos dimos cuenta que seguíamos disfrutando los juegos de 8 bit. Pero bueno, es nuestro caso. De todas maneras, si puedes esperar y comprar el N64 sin vender el SNES, creemos que es lo mejor.

Hola mis queridos consejeros de Revista Club Nintendo. Espero que se encuentren todos muy bien (jugando, ¡que suerte la de los pilotos!). Bueno, mi consulta es con respecto a Mortal Kombat 4, ya que aquí donde yo vivo aún no llega y es por esto que deseo saber ¿está bajo licencia de GT Interactive?, ojalá que no, porque hicieron un pésimo trabajo con Mortal Kombat Mythologies y siendo así, ¿por qué Midway no lo distribuye, produce y desarrolla como lo hizo con el "PS"?. En ese caso que lo dejen en las manos de Acclaim, pues ellos sí saben usar el potencial de 64 bits en juegos, diversión y hasta ver los cinemas.

RAFAEL TOLEDO

Bueno, ya hace bastante tiempo explicamos lo de las compañías que se dedicaban a desarrollar los juegos, a comercializarlos y distribuirlos. Este tipo de mecanismo se está volviendo muy común en estos días tal y como lo pudimos constatar en nuestra visita al E3. Así como muchos de nosotros, generalmente existen videojugadores que prefieren que una compañía haga la adaptación de un juego a otra. Para ayudar a los lectores en ese terreno es que hemos decidido incluir una pequeña tabla en los "Previos" y en los "A Fondo" con información que puede ser algunas veces crucial para que cada uno decida si compra o no un juego. En esta tabla, además de dar información del número de jugadores o si es compatible con el Controller Pak y el licenciatario, trataremos de incluir información como la memoria y el desarrollador. Es probable que no siempre veas todos los datos en algún análisis, pues ya hemos dicho que muchas veces no se tiene la información completa a la hora de analizar un juego, pero creemos que serán casos muy esporádicos.

¡Hola amigos de Club Nintendo!, les tengo un par de preguntas que quiero que me respondan: ¿Qué significa RPG y las siglas de la compañía THQ?.

HERNAN NARANJO P.

Aquí van tus respuestas: RPG significa "Role Playing Game" (algo así como juego donde tomas el Rol) y se origina en los juegos de mesa de Dungeons and Dragons principalmente. THQ es "Toy Head Quarter" (algo así como Cuartel General del Juguete).

Estimados videojugadores: Esta es una idea que tengo desde hace bastante tiempo y no se por qué no se las había enviado antes: Ustedes tuvieron una sección que se llamaba "¿Qué hay dentro de...?" y que trataba de finales, manuales de juegos y una que otra cosa. Entonces yo pensé ¿por qué no hacen uno sobre la música de los videojuegos?. No pueden negar que la música es una parte vital dentro de un juego. Por ejemplo, hay títulos muy buenos pero con una música muy mala (cualquier juego con Mario incluido), hay regulares con música muy buena (Super Adventure Island), juegos con música regular pero que le da un súper ambientazo al juego (Star Fox 64, Super Metroid) y juegos excelentes con una música que te obliga a grabarla en un cassette (cualquier DKC, Super Castlevania 4), aunque hay otros que tienen una música muy buena pero que no la podrás conseguir jamás (KI y KI2 en su versión de Arcade, ya que sus translaciones dejaron mucho que desear). Me gustaría que en el reporte (si es que lo hacen) mencionaran los mejores ejemplos de los casos que mencioné anteriormente, sus canciones favoritas, el juego preferido en ese aspecto y la compañía que ustedes piensan es la mejor. Espero que tomen en cuenta esta "pequeña" sugerencia.

JUAN SEPULVEDA

Mmmm, esto nos suena como una muy buena idea, pero no sólo para un simple reportaje especial dentro de la revista...

¿Hasta cuándo tengo que esperar para que publiquen los trucos para elegir a los personajes secretos de King of Fighters 96?. Yo les envié una carta con esta solicitud hace más de 15 números y hasta la fecha ni siquiera he visto mi nombre en su revista.

PATRICIO CONTRERAS

Bueno, lo que pasó en esa oportunidad, es que no existía el truco que tu nos estabas pidiendo, lo cual para nosotros es un gran problema. Lo que sí existía es una versión especial en la que había un truco para ejecutar y los podías seleccionar sin mayores complicaciones. Probablemente publiquemos trucos de Arcade en la sección de Arcadias, cuando estén disponibles. ¿Existirán realmente personajes secretos en KOF 98?. Si es así, los daremos a conocer en esa sección (y esperamos que sea antes de 15 números).

¿Qué tal amigos de Club Nintendo?. Espero que al recibo de la presente, se encuentren bien de salud, sus familias no tengan problemas económicos, bla, bla, bla. Basta de tonterías y vamos al grano: Ahora con la salida del Game Boy a color, ¿existirán juegos para esta consola en forma tridimensional, al estilo Super Mario 64 o Yoshi's Story?

MIKE

Por suerte no seguiste con tu cátedra, pues te estabas empezando a parecer a una persona que trabaja con nosotros. Con respecto a tu consulta, debemos decirte que es muy difícil asegurar algo así, ya que Nintendo no ha mencionado nada con respecto al procesador que tendrá el Game Boy a color. Es obvio que para lograr algo así, el CPU del GB tiene que ser más poderoso que el del GB normal y de lo poco que se sabe es que sí lo es, pero... ¿lo suficiente para lograr este tipo de gráficos?. Esto sólo el tiempo lo dirá y afortunadamente para nosotros, no es mucho lo que deberemos esperar para obtener esta respuesta.

Mis queridos amigos de Revista Club Nintendo. Quiero hacerles una pregunta que me ha surgido el día de hoy que estoy escribiendo esta carta: ¿por qué no aparece Michael Jordan en los juegos Hang Time ni NBA in the Zone 98, si es el jugador más valioso de la NBA?. Espero que puedan aclararme esta duda.

MARCOS FIGUEROA PAREDES

Te debemos comentar que este sujeto no aparece en los juegos mencionados por ti y en muchos otros (desde hace bastante tiempo), porque tiene registrada su imagen y, por lo tanto, si algún licenciatario quisiera usarla, tendría que pagar, además de la licencia de la NBA, la de la imagen de Jordan (la cual dicen las malas lenguas, es más cara que la de la NBA). Pero si quieres incluirlo sin pagarle nada, debes editar a un jugador con sus mismas características e insertarlo en tu grupo. Por cierto, la última aparición de él, fue en el juego Michael Jordan: Chaos in the Windy City.

Hola Revista Club Nintendo, deseo molestarlos con lo siguiente: Quería comentarles que en Internet me enteré de que el Disk Drive no saldrá hasta 1999 (quizás el mundo no exista para la fecha de su salida). Otro rumor que anda rondando por la Red, es que el DD tendrá un procesador de 128 bit, ¿ustedes saben algo al respecto?. Personalmente pienso que si Nintendo retrasó la salida, es porque quieren mostrar algo impresionante, totalmente diferente a lo conocido por nosotros. Espero no equivocarme.

RICARDO PEREZ GONZALEZ

Es cierto que la salida del DD ha sido retrasada para el siguiente año, pero a diferencia de anteriores ocasiones, ahora Nintendo no dio una razón en particular. Obviamente esto ha dado pauta a una buena cantidad de rumores de todo los tipos, pero como siempre sucede en estos casos, lo mejor es esperar y ver qué presenta Nintendo de manera oficial. Por cierto, uno de los rumores más insistentes es el que menciona que este periférico cambiará totalmente su formato y lo que se esperaba de él, es por esta razón que muchos juegos que estaban programados para salir en ese formato, ahora están saliendo para cartucho.

Quisiera consultarles algo muy importante para mí: qué me recomiendan ustedes, vender mi Super Nintendo para comprame un Nintendo 64 o esperarme un poco y comprar el N64 y así quedarme con ambas consolas. Todavía no puedo decidirme.

JULIAN RAMIREZ

Definitivamente esta es una decisión muy difícil. Muchos de los que trabajamos aquí en la Editorial, vendimos nuestro NES cuando apareció el SNES y después nos dimos cuenta que seguíamos disfrutando los juegos de 8 bit. Pero bueno, es nuestro caso. De todas maneras, si puedes esperar y comprar el N64 sin vender el SNES, creemos que es lo mejor.

Hola mis queridos consejeros de Revista Club Nintendo. Espero que se encuentren todos muy bien (jugando, ¡que suerte la de los pilotos!). Bueno, mi consulta es con respecto a Mortal Kombat 4, ya que aquí donde yo vivo aún no llega y es por esto que deseo saber ¿está bajo licencia de GT Interactive?, ojalá que no, porque hicieron un pésimo trabajo con Mortal Kombat Mythologies y siendo así, ¿por qué Midway no lo distribuye, produce y desarrolla como lo hizo con el "PS"?. En ese caso que lo dejen en las manos de Acclaim, pues ellos sí saben usar el potencial de 64 bits en juegos, diversión y hasta ver los cinemas.

RAFAEL TOLEDO

Bueno, ya hace bastante tiempo explicamos lo de las compañías que se dedicaban a desarrollar los juegos, a comercializarlos y distribuirlos. Este tipo de mecanismo se está volviendo muy común en estos días tal y como lo pudimos constatar en nuestra visita al E3. Así como muchos de nosotros, generalmente existen videojugadores que prefieren que una compañía haga la adaptación de un juego a otra. Para ayudar a los lectores en ese terreno es que hemos decidido incluir una pequeña tabla en los "Previos" y en los "A Fondo" con información que puede ser algunas veces crucial para que cada uno decida si compra o no un juego. En esta tabla, además de dar información del número de jugadores o si es compatible con el Controller Pak y el licenciatario, trataremos de incluir información como la memoria y el desarrollador. Es probable que no siempre veas todos los datos en algún análisis, pues ya hemos dicho que muchas veces no se tiene la información completa a la hora de analizar un juego, pero creemos que serán casos muy esporádicos.

¡Hola amigos de Club Nintendo!, les tengo un par de preguntas que quiero que me respondan: ¿Qué significa RPG y las siglas de la compañía THQ?.

HERNAN NARANJO P.

Aquí van tus respuestas: RPG significa "Role Playing Game" (algo así como juego donde tomas el Rol) y se origina en los juegos de mesa de Dungeons and Dragons principalmente. THQ es "Toy Head Quarter" (algo así como Cuartel General del Juguete).

Estimados videojugadores: Esta es una idea que tengo desde hace bastante tiempo y no se por qué no se las había enviado antes: Ustedes tuvieron una sección que se llamaba "¿Qué hay dentro de...?" y que trataba de finales, manuales de juegos y una que otra cosa. Entonces yo pensé ¿por qué no hacen uno sobre la música de los videojuegos?. No pueden negar que la música es una parte vital dentro de un juego. Por ejemplo, hay títulos muy buenos pero con una música muy mala (cualquier juego con Mario incluido), hay regulares con música muy buena (Super Adventure Island), juegos con música regular pero que le da un súper ambientazo al juego (Star Fox 64, Super Metroid) y juegos excelentes con una música que te obliga a grabarla en un cassette (cualquier DKC, Super Castlevania 4), aunque hay otros que tienen una música muy buena pero que no la podrás conseguir jamás (KI y KI2 en su versión de Arcade, ya que sus translaciones dejaron mucho que desear). Me gustaría que en el reporte (si es que lo hacen) mencionaran los mejores ejemplos de los casos que mencioné anteriormente, sus canciones favoritas, el juego preferido en ese aspecto y la compañía que ustedes piensan es la mejor. Espero que tomen en cuenta esta "pequeña" sugerencia.

JUAN SEPULVEDA

Mmmm, esto nos suena como una muy buena idea, pero no sólo para un simple reportaje especial dentro de la revista...

¿Hasta cuándo tengo que esperar para que publiquen los trucos para elegir a los personajes secretos de King of Fighters 96?. Yo les envié una carta con esta solicitud hace más de 15 números y hasta la fecha ni siquiera he visto mi nombre en su revista.

PATRICIO CONTRERAS

Bueno, lo que pasó en esa oportunidad, es que no existía el truco que tu nos estabas pidiendo, lo cual para nosotros es un gran problema. Lo que sí existía es una versión especial en la que había un truco para ejecutar y los podías seleccionar sin mayores complicaciones. Probablemente publiquemos trucos de Arcade en la sección de Arcadias, cuando estén disponibles. ¿Existirán realmente personajes secretos en KOF 98?. Si es así, los daremos a conocer en esa sección (y esperamos que sea antes de 15 números).

¿Qué tal, amigos?. Quiero preguntarles si Nintendo tiene planeado vender la Pocket Camera junto con la impresora en nuestro país o simplemente los venderán por separado siempre.

ARMANDO GONZALEZ

Estos aditamentos de Game Boy están pensados para venderse por separado, pero hemos escuchado que se tiene pensado hacer un paquete por parte de los distribuidores. No es algo 100% seguro, pero habrá que ver los anuncios en las diferente tiendas del ramo o consultarlo directamente con nuestro distribuidor oficial.

Queridos amigos del Club Nintendo. Les quería preguntar: ¿Hay algún camino para ir a ver a Yoshi sin tener que agarrar las 120 estrellas, en el juego Super Mario 64?.

GUSTAVO CARLOS SAVASTANO

Lamentablemente querido amigo, la respuesta a esta pregunta es la que temías. No, no existe forma alguna de ver a Yoshi sin agarrar las 120 estrellas. Ni siquiera subiendo a la punta del castillo de la forma "difícil", la cual ya fue explicada en una revista anterior. De hecho ya hemos subido a la punta del castillo sin tener ninguna estrella y lo único que encuentras arriba son 3 vidas. De todas formas, el poder ver a Yoshi es el premio que obtienes cuando terminas todo este juego y, en nuestra opinión, sería injusto poder obtener este premio sin ningún esfuerzo.

Hola amigos de Club Nintendo ¿Cuándo va a salir (para alguna consola Nintendo) el juego Magic the Gathering: Armageddon?.

JOSE ANTONIO HERRERA

Primero que nada déjanos darte las gracias por los trucos que nos enviaste. Ahora, con respecto al juego que nos consultas, Acclaim no ha dado las fechas oficiales de su lanzamiento, sin embargo este juego se proyectaba para salir a los Arcades en Septiembre de este año (fecha provisional), pero al parecer se ha retrasado. Lo que si podemos adelantarte es que este juego SI tendrá su aparición en el Nintendo 64 y en otras consolas durante el próximo año. Así que, ten mucha paciencia y... ¡a esperar se a dicho!.

Hola Fanáticos de los videojuegos, les escribo para saber si tienen algún password interesante para el juego NFL Football de Super Nintendo.

NICOLAS ZAMORA

Además de los passwords tradicionales que te da el Super Nintendo a medida que avanzas en este juego, hay un password muy interesante que te lleva a enfrentarte nada más y nada menos que al equipo KONAMI. El password es el siguiente: PRKPL PRKPL PRKPL PRKPL PRKPL. Buena suerte.

Querido Doctor Mario: ¿Por qué tu sección es más grande que la de los pilotos (Club Nintendo Responde)?; ¿Es acaso porque sabes más que ellos o porque te pagan más (je, je)?.

ANTONIO GONZALES

A ver... esta es una pregunta complicada... ¡no es cierto!, a decir verdad es muy simple de responder: En la sección Club Nintendo Responde nuestros pilotos (Ace y Ryo) se esfuerzan por responder las dudas que nos llegan en forma independiente (esta sección, dicho sea de paso, es específica para cada país, es decir, en la edición de Chile, mayoritariamente habrán preguntas de Chile, en la de Argentina, de Argentina y así en cada país). En cambio, en esta sección coopera todo el "Staff" de Club Nintendo para poder contestar las dudas que nos llegan desde distintas partes de América. Por esta razón "mi" sección es tan grande y créeme, ojalá lo fuera aún más, porque la cantidad de cartas que llegan mes a mes es impresionante y, por lo mismo, nos es imposible contestarlas todas.

Ahora, con respecto a lo de los sueldos... eso es un gran, gran secreto, aunque a varios aquí en la Editorial les pagan más dinero que a otros que trabajan día y noche.

tips de BANJO-KAZOOIE

Al parecer, cada vez que sale un nuevo juego de aventuras para el N64, las cosas que están escondidas o que tienes que buscar en los niveles se multiplican. Banjo Kazooie está muy lejos de ser la excepción. Así que este mes comenzaremos a dar la localización de absolutamente todo lo que tienes que encontrar en cada nivel y fuera de ellos.

Spiral Mountain

Los 6 contenedores de Miel

1. Al iniciar, sigue el camino amarillo que va por la izquierda y junto a él hay unos troncos. En el del fondo está un contenedor.

2. Enfrente de donde están los troncos, hay un árbol que sostiene otro contenedor en su copa.

3. Continúa por este camino y cuando llegues a las salientes que conducen a la catarata, encontrarás un tercer contenedor.

4. En el centro de este sitio, al pie de la montaña que sirve de entrada a la guarida de Gruntilda y bajo el agua, hay otro contenedor.

5. Si destruyes todas las rocas cafés que encuentras siguiendo el camino que va desde el inicio hacia la derecha obtienes otro contenedor.

6. Elimina la lechuga gigante que está cerca de la madriguera de Bottles.

Al entrar a la guarida de Gruntilda, camina hacia la izquierda subiendo por los escalones de roca y obtienes tu primera pieza de rompecabezas.

Mumbo's Mountain

Ítems que podrás encontrar en este nivel:

3 Movimientos Nuevos
10 Piezas de Rompecabezas
100 Notas Musicales
2 Contenedores de Miel
5 Jinjos
1 Switch
5 Mumbo Tokens
La cabaña de Mumbo

Los 3 Movimientos Nuevos

1 A la derecha del inicio del nivel, hay una colina que puedes subir por un camino localizado en el costado izquierdo. Al llegar a la parte de arriba, podrás ver varias cabañas incluyendo la de Mumbo. A la izquierda de ella se encuentra el primer agujero de topo donde Bottles te enseñará el movimiento "Beak Buster" con el que puedes saltar y hacer que Kazooie caiga de cabeza.

2 Junto a las cabañas existe una pendiente que te lleva a un enorme hormiguero. Más adelante existe un camino que sube por una montaña.

En la cima se encuentran unos pilares de roca formando un círculo y enfrente de ellos está la segunda madriguera de Bottles. Aquí aprendes a hacer el movimiento "Talon Trot" con el cual Kazooie toma el control de la situación y carga a Banjo para avanzar por lugares empinados sin resbalarte.

3 Bajando por el costado de esta última montaña y caminando hacia adelante llegarás con un Gorila arriba de una palmera. Sube a ésta y toma la naranja de la copa. Llévasela a Chimpy para que puedas alcanzar la parte de arriba gracias al trozo de tierra que se levanta. Aquí encuentras la última madriguera de Bottles, donde aprendes a disparar huevos.

Las 10 piezas de rompecabezas

1 Cuando rescates a todos los Jinjos, el quinto te dará una pieza de rompecabezas.

2 Ve hacia las chozas y destrúyelas todas usando el movimiento "Beak Buster". La última te dará la pieza que buscas.

3 Dirígete a las columnas de piedra (donde aprendiste el movimiento "Talon Trot") y en el centro del círculo que forman, puedes tomar una pieza más.

Usando el "Beak Buster" cae encima de las 3 lozas con la imagen de una naranja que se encuentran alrededor de la palmera donde se encuentra Conga el gorila, así aparecerá una pieza de rompecabezas. También puedes obtener esta pieza si logras que las naranjas que Conga lanza, caigan en estas lozas.

4

5 Dale al mono la naranja de la palmera donde está Conga.

6 Sube al pedazo de tierra que se levanta después de que Chimp se va, para alcanzar las columnas de tierra y dispara huevos para pegarle a Conga. Cada vez que le atines, tendrás que esquivar las naranjas que te lanza y si logras sobrevivir a su ataque, obtienes otra pieza más.

Ve con Mumbo y haz que te convierta en termita (necesitas darle 5 Mumbo Tokens) para que puedas entrar al hormiguero. Si logras alcanzar la cima del hormiguero obtendrás una vida y una pieza de rompecabezas.

7

8 En la parte de afuera de la cabaña de Mumbo, se puede ver una pieza más ubicada en el ojo izquierdo del cráneo que forma la choza. Usando el movimiento "Flapflip" salta para alcanzar esta parte.

Los 5 Jinjos

Morado: A la derecha del inicio, al pie de la colina se encuentra un pedestal al que tienes que llegar usando el movimiento "Flapflip".

Azul: Al frente del inicio hay un pequeño lago. Al lado derecho (viniendo del inicio) del puente que lo atraviesa, hay una pequeña isla donde se encuentra otro Jinjo.

Verde: Dirígete hacia las chozas y cuando hayas destruido la 4a. aparecerá un Jinjo.

Naranja: Donde se encuentran los pilares de piedra, en la cima de la montaña donde aprendes el movimiento "Talon Trot" sube por el lado derecho y al llegar al otro extremo podrás rescatar a otro Jinjo más.

Amarillo: Por la ladera de la montaña anterior, usando a Kazooie puedes encontrar a un Jinjo parado sobre una de las salientes.

En la colina junto al inicio del nivel, en una de las salientes de ésta hay otra pieza. Para tomarla fácilmente usa a Kazooie.

9

Si destruyes todas las secciones del enorme tótem que se encuentra girando en el centro del círculo formado por las chozas, consigues otra pieza más. Para deshacerte de este tótem dispárale huevos de forma que le atines a las bocas de las caras que lo forman.

10

Los 2 contenedores de Miel

1 Ve hacia el tótem y destruye todas las secciones que lo forman menos la de arriba. Sube a ésta y salta para alcanzar el contenedor.

2 Ya sea que te conviertas en termita o que uses a Kazooie para caer suavemente, ve hacia la pendiente enfrente del hormiguero que da al lago y en la parte de en medio de la pendiente está el segundo contenedor.

El Switch

Junto a la palmera donde está Conga hay unos pilares de tierra. En el último se encuentra un switch con la cara de Gruntilda que al ser activado con un picotazo, hace aparecer una pieza de rompecabezas en la guarida de la malvada bruja, exactamente sobre la entrada al nivel. Para tomar esta pieza haz que Mumbo te transforme en hormiga y sal del nivel tocando la loza del inicio. Ahora sube por el costado de la montaña saltando.

Las Notas Musicales

7	Sobre el puente que atraviesa el lago.
6	Dentro del lago.
9	Sobre el camino que sube por la montaña junto al toro.
21	En la ladera de la montaña donde se encuentra el Jinjo amarillo.
18	Alrededor de los pilares de piedra donde rescatas al Jinjo naranja.
6	Dentro del hormiguero.
6	Sobre los techos de las cabañas.
5	Al destruir la primera cabaña.
4	Dentro de la choza de Mumbo.
18	En la ladera de la colina junto al inicio.

Los 5 Mumbo tokens

1. Junto al pedestal donde se encuentra el Jinjo morado hay un cráneo.
2. Debajo de la tabla que sirve de entrada a la choza de Mumbo se encuentra un cráneo.
3. Detrás del círculo formado por los pilares de piedra donde está el Jinjo naranja, encuentras otro.
4. Dentro del hormiguero, en la segunda plataforma se puede ver un cráneo. Para alcanzarlo necesitarás la ayuda de Kazooie.
5. Ve hacia las columnas de tierra que están junto a Conga y en la segunda hay un cráneo.

treasure trove cove

Los 2 Movimientos Nuevos

2

Sube a la cubierta del barco y usa la escalera de cuerdas usando a Kazooie para alcanzar la parte media del mástil donde se encuentra el otro agujero de topo. Aquí aprendes a volar cuando te paras en los círculos rojos y cuando tienes plumas rojas.

Desde el inicio sigue el camino amarillo que va hacia el frente y cuando pases por debajo del arco, ve hacia la derecha hasta llegar a unas cajas. Usalas como escalones para alcanzar el camino de arriba. Ahora sigue este delgado pasillo hacia la izquierda y encontrarás a Bottles, quien te enseñará a hacer el "Shock Jump" con el que podrás saltar muy alto si te paras en los círculos verdes.

1

Items que podrás encontrar en este nivel:

2 Movimientos Nuevos
10 Piezas de Rompecabezas
100 Notas Musicales
2 Contenedores de Miel
5 Jinjos
1 Switch
8 Mumbo Tokens

Las 10 piezas de rompecabezas

1 Si vuelas desde el mástil hacia la montaña (cuya cima aloja al faro) y te diriges hacia el hueco de la izquierda, podrás encontrar un cofre que guarda en su interior una pieza de rompecabezas.

2 Si ayudas al Capitán Blubber a recuperar su tesoro perdido, obtendrás una pieza más. Este tesoro está formado de dos partes. La primera se encuentra destruyendo la escotilla de la cubierta con lo que entrarás a la bodega del barco. Sumérgete y en el fondo, estará la primera mitad del tesoro. La segunda parte se encuentra en la otra mitad de la cubierta. Para llegar a ella nada y entra por el costado del barco usando una de las escotillas laterales. De nuevo, ya que estés adentro nada hacia el fondo.

3 Usando los círculos verdes salta por las columnas y llega hasta la pared de la montaña. En esta parte existe un hueco donde está una pieza más de rompecabezas.

4 Vuela del mástil hacia la montaña y entra al hueco de la derecha (está enfrente del cofre donde obtienes una de las piezas del rompecabezas). Así consigues llegar a la cima de la montaña donde se encuentra el faro. Sube a la parte de arriba de éste y sobre el techo está otra pieza.

5 Dirígete al barco y pasa por debajo del arco que forma la montaña ya sea nadando o volando (es más seguro por aire) para llegar a las escaleras de madera. De aquí ve hacia el pasillo de la derecha de estas escaleras y usando las cajas que flotan en el agua avanza con cuidado, ya que si caes al agua saldrá un tiburón. Al final del camino encontrarás la pieza de rompecabezas.

Del barco, dirígete a las escaleras de madera que están pasando debajo del arco que forma la montaña. Sube por las tres escaleras de madera y al final llegarás a un estanque. En el fondo está otra pieza de rompecabezas, pero antes de sumergirte por ella elimina al pez mina que encuentra aquí.

6

Del lado derecho de las escaleras, viniendo del barco hay una isla a la cual llegas a través de un puente de roca que continúa en una rampa que sube en espiral (entre la primera y segunda sección de este puente hay una vida).
Llega a la isla y cae sobre la cruz roja usando "Beak Buster" para que se convierta en una flecha. Ahora usa el círculo rojo para volar en la dirección que te indique la flecha (vas a tener que usar una pluma roja durante tu vuelo). Después de pasar sobre las escaleras de madera verás otra cruz a la que tendrás que caerle encima con el pico de Kazooie para que se convierta en flecha. Repite lo anterior para las 5 cruces y al final llegarás a una cruz que se convierte en signo de interrogación. De aquí ve hacia la isla de la derecha para terminar este acertijo y descubrir un cofre que correrá en círculos por esta isla hasta que logres caerle encima de cabeza.

7

8 Desde el inicio, hacia la izquierda hay un cangrejo gigante. Elimínalo picoteándolo en los ojos cuando no esté moviendo sus tenazas. Luego entra en el interior de su concha.

Dirígete a las cajas que sirven para llegar con Bottles para aprender a usar los círculos verdes.
Ahora ve hacia la derecha (alejándote de la madriguera de Bottles) y del lado izquierdo del pasillo verás una cubeta junto al castillo submarino. Baja con ella y dispárale dos huevos hacia atrás de modo que caigan dentro.
Con esto el agua que cubre al castillo desaparece y podrás entrar para resolver un acertijo.
Ya adentro tienes que caer sobre las letras de tal manera que escribas BANJO KAZOOIE en menos de 100 segundos.
Finalmente, elimina al cangrejo que se libera para obtener la pieza del rompecabezas.

9

10 Encuentra a los 5 Jinjos.

Los 5 Jinjos

Azul: Exactamente debajo del inicio está este Jinjo. Al entrar al agua saldrá un tiburón; para eliminarlo haz que se acerque lo más que puedas a la orilla y desde ahí dispárale huevos hasta que le saques energía.

Verde: En la parte más alta del mástil del barco se encuentra otro Jinjo.

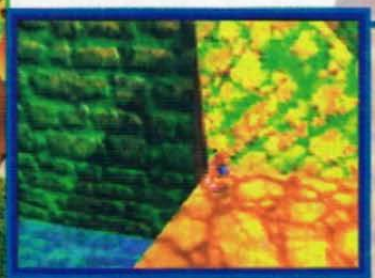
Morado: Ve hacia donde está Bottles en la zona de círculos verdes. Usalos para avanzar y llegar a la columna donde está el Jinjo.

Amarillo: A éste lo rescatas de una palmera que se encuentra en una saliente junto al faro.

Naranja: Del inicio sigue el camino que va hacia la izquierda hasta llegar a un círculo verde. Sal para llegar a la parte de arriba donde hay un cofre. Sube por la pendiente que está detrás de este cofre usando a Kazooie y más adelante verás otro círculo verde que te ayudará a seguir adelante. Encuentra el 3er. círculo verde y después de usarlo

camina hacia la izquierda para rescatar al Jinjo naranja.

Los 2 contenedores de Miel



1

Desde el inicio sigue el camino que va hacia la izquierda y cuando encuentres el círculo verde úsalo para llegar enfrente de un cofre. Rodéalo y dirígete hacia la pendiente verde. Al pie de ésta arrójate al agua y en el fondo encontrarás un contenedor. Tómalo rápido, ya que un tiburón saldrá de inmediato para atacarte.

Camina por la senda amarilla que parte del inicio y que va hacia la derecha. Pasa por el castillo submarino y sigue adelante hasta que llegues a los 2 cofres. A la derecha hay tres palmeras y enfrente de ellas, dentro del agua hay una caja que está flotando. Llega nadando y burlando al tiburón.

2

El Switch

Dirígete hacia el faro y detrás de la entrada está el switch que activa un cañón en la guarida de Gruntilda. Este cañón dispara la pieza de rompecabezas y queda sobre el barco, enfrente de la entrada al nivel.

Los 8 Mumbo tokens

1. Cerca de donde está Bottles, sobre el círculo verde el cual tienes que usar para alcanzarlo.
2. Dentro del barco hay uno, en la bodega a la que entras por la cubierta.
3. En la entrada del faro.
4. Sobre el mástil, donde está la otra madriguera de Bottles, desde la cubierta.
5. Dentro del cofre junto a las escaleras de madera hay dos más.
6. En el mar, a la derecha de la isla donde está escondido el cofre dorado (el que te da una pieza de rompecabezas), está otro cráneo.
7. Debajo del arco que forma la montaña, sobre una caja junto a la pared de la montaña.
8. Debajo del arco que forma la montaña, sobre una caja junto a la pared de la montaña.

Las Notas Musicales

4	Al inicio del nivel.
19	En el barco (11 afuera y 8 adentro).
8	Sobre la copa de dos palmeras.
9	En el castillo submarino (5 afuera y 4 adentro).
5	En la parte de arriba del faro.
12	En las escaleras.
5	En los cofres de tesoro.
6	Dentro de la concha del cangrejo gigante.
12	En las escaleras de madera.
20	Por toda la playa.

Clanker's Cavern

Ítems que podrás encontrar en este nivel:

1 Movimiento Nuevo
10 Piezas de Rompecabezas
100 Notas Musicales
2 Contenedores de Miel
5 Jinjos
1 Switch
4 Mumbo Tokens

1 Movimiento Nuevo

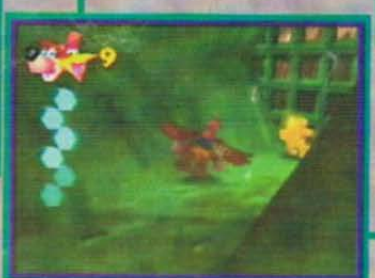
Tienes que entrar al interior de Clanker por su respiradero y caminar derecho hasta la siguiente sección, aquí encuentras un círculo rojo que tienes que usar para volar hacia el fondo de esta sección y entrar por el agujero. Así encuentras la madriguera de Bottles que la verdad, se encuentra en un lugar bastante extraño. El movimiento que aprendes es "Wonderwing" con el que Banjo y Kazooie se hacen invulnerables.

Las 10 piezas de rompecabezas

Nada hacia la caverna que se encuentra detrás de Clanker (la entrada es el tubo verde) y vence a los 4 cangrejos mutantes. Al hacerlo aparecerá en el centro de la caverna una pieza.

2

A la izquierda de Clanker, bajo el agua hay un tubo que te lleva directo a una pieza de rompecabezas. Aquí tienes que nadar muy rápido para que te dé tiempo de entrar y salir.



1

3 Si nadas hacia el fondo del estanque donde se encuentra Clanker podrás ver una cadena que lo detiene y que sale de un agujero. Entra en éste y pasa 3 veces por la llave que está atorada en la cerradura. Así consigues que la cadena se haga un poco más larga y Clanker salga a la superficie. Al hacerlo podrás conseguir muchas cosas más dentro de este nivel, además de la pieza de rompecabezas que aparece en la espalda de Clanker. Cuida tu aire usando las burbujas que saca Gloop (el pez junto a la llave).

4 Usa el nuevo movimiento que te hace invulnerable para pasar a través de las aspas y llegar a la pieza.

5 Entra a Clanker por su respiradero y pasa a través de las aspas sin que te dañen para tomar la pieza que se encuentra del otro lado.

6 Rescata a los 5 Jinjos.

Arréglale los dientes a Clanker disparándole 3 huevos a cada uno de aquéllos que estén amarillos (son dos, uno de cada lado). Espera a que su boca esté sobre el nivel del agua para dispararle. Una vez arreglados, entra por el lado derecho para obtener la pieza.

Sube a la tuerca que está en el respiradero de Clanker y espera a que éste la dispare hacia arriba. Cuando lo haga sube a las tuberías y caminando por ellas llega hacia la pared donde se encuentra la pieza.

7

8 Introdúcete a Clanker por su boca (después de arreglarle los dientes) y nada a través de su garganta para llegar a una zona donde hay varios aros azules y uno verde. Atraviesa el verde y fíjate qué aro cambia de color para que pases por él. Continúa así hasta que pases por todos los aros y al final, el nivel del agua subirá y podrás alcanzar la pieza de rompecabezas de la saliente en la pared del fondo.

9 Sube a la cola de Clanker y llega hasta la plataforma donde están las plumas rojas. De allí salta hacia la reja de la pared y pégale para liberar la pieza.

10

Los 5 Jinjos

Morado: Entrando por las branquias izquierdas de Clanker, sumérgete en un agujero que hay inmediatamente entrando.

Azul: Entra en cualquiera de los dos tubos verdes que se encuentran al lado derecho de Clanker y podrás recatar a este Jinjo.

Verde: Hasta el fondo del estanque, donde se encuentra la cadena de Clanker.

Naranja: Sube a la aleta izquierda de Clanker y de allí dirígete hacia la plataforma de enfrente para que puedas eliminar a la criatura verde que sale del agujero de la pared y así puedas tomar la vida. Ahora usa el disco verde para saltar hacia el tubo que está hacia la izquierda. Sube por este tubo y al llegar hasta arriba, salta hacia la ventilación de la izquierda. Cae de pico en la rejilla y rescata al Jinjo naranja.

Amarillo: Usa las tuberías de la derecha de las escaleras que están junto al inicio para llegar a una columna donde está este Jinjo junto a un panal.

Los 2 contenedores de Miel

1 Usando la misma técnica para rescatar al Jinjo Naranja, ve hacia la ventilación que está a la izquierda de la primera y cae de picotazo para entrar por el contenedor.
Usa a Kazooie para bajar por la primera ventilación sin resbalarte.

Junto a la aleta izquierda de Clanker, al lado de la plataforma donde está el círculo verde hay un tubo que va hacia arriba y que se sumerge un poco en el

2 agua. Métete al agua y nada por debajo del tubo para que entres a él y tomes el otro contenedor.

El Switch

Entra a Clanker por su respiradero e inmediatamente verás el switch. Este hace que los ojos de la imagen de Gruntilda en el piso de su guarida se levanten. Si les caes de picotazo a los dos saldrá la pieza sobre la imagen.

Los 5 Mumbo tokens

1. Siguiendo las tuberías del lado izquierdo de las escaleras que están cerca del inicio, puedes alcanzar el cráneo que se localiza por encima de la entrada a este nivel.

2. Cuando le arreglas el diente izquierdo a Clanker puedes entrar por la abertura que deja, para obtener otro cráneo más.

3. Sube por la cola de Clanker y baja suavemente al tubo de ventilación que está debajo de la plataforma con 6 plumas rojas. Elimina a la criatura verde y toma el cráneo.

4. Entra en el tubo naranja que se encuentra del lado derecho de la boca de Clanker y al fondo encontrarás otro cráneo.

5. A la izquierda de Clanker, usando el disco verde salta hacia la derecha alcanza la parte alta de un tubo y salta hacia la derecha para agarrarte de otro más delgado. Sube y salta hacia las rejillas de la derecha.

bubble gloop swamp

Las Notas Musicales

8	En las tuberías del principio.
13	Bajo el agua. (6 en el tubo de entrada al estanque y 7 en el tubo abajo a la derecha de Clanker).
8	En el túnel submarino detrás de Clanker, donde están los cangrejos mutantes.
8	Hasta el fondo del estanque, donde está la cadena de Clanker.
10	En la espalda de Clanker.
28	Dentro de Clanker.
25	En las tuberías por encima y detrás de Clanker.

1 Movimiento Nuevo

"Stilt Stride" es el movimiento que aprendes cuando vas a la madriguera de Bottles que se encuentra a tu espalda en el momento de entrar al nivel. Al hablar con Bottles, las botas para el pantano se activan y te hacen invulnerable a los ataques de las pirañas por unos instantes.

Las 10 piezas de rompecabezas

Si desde el inicio caminas todo derecho, pasando por un arco y luego por un tronco con 3 notas musicales, llegas a una isla de la que parten 4 caminos (incluyendo en el que vienes). Ve por el de la derecha usando una enorme hoja que flota y caerás en otra isla habitada por ranas amarillas conocidas como Flibbits. Elimina a las seis antes de que ellas lo hagan contigo y podrás quitarles una pieza.

1

2

En el cruce anterior hay un switch verde con la imagen de una pieza de rompecabezas. Usa el "Beak Buster" para activarlo y aparecerá una pieza. Para llegar a ella sigue el camino que tienes enfrente. Tienes que tomarla antes de 45 segundos, sino desaparecerá y tendrás que volver a empezar.

3

Desde la isla donde se encuentran los Flibbits y viniendo del cruce, hacia la derecha podrás ver una gran tortuga llamada Tankup. Si le caes de picotazo en sus cuatro patas recibirás de ella una pieza.

Ítems que podrás encontrar en este nivel:

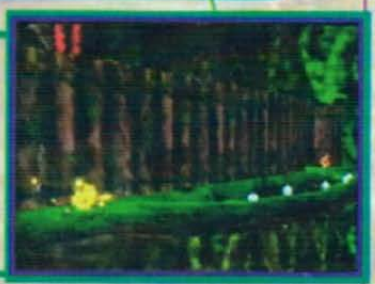
10 Piezas de Rompecabezas
100 Notas Musicales
2 Contenedores de Miel
5 Jinjos
1 Switch
5 Mumbo Tokens
La cabaña de Mumbo

Entra por la boca de la tortuga gigante y llegarás a la clase de Tiptop (viejo conocido de DKR). Observa bien la secuencia en que cantan las ranitas y después cae encima de ellos con un picotazo. Pasa las 3 pruebas y obtienes una pieza de Tiptop.

4

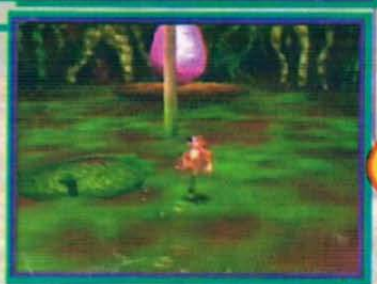
Hacia enfrente de la isla de las ranas amarillas (viniendo del cruce), hay unas columnas de madera muy altas con chozas en la parte de hasta arriba. Usa el círculo verde para ir subiendo por ellas y destruye las chozas. Hasta el final encuentras la pieza.

7



Siguiendo el laberinto, antes de llegar a la cabaña de Mumbo hay un camino alterno que te lleva a otro switch verde. Actívalo y sigue el camino que te lleva a la pieza. Aquí tienes 10 segundos para alcanzar la pieza antes de que desaparezca.

8



Del inicio dirígete al cruce de donde parten cuatro caminos y toma el que va hacia la izquierda. Al llegar a la zona donde están las dos ranas rojas, elimínalas y toma las botas para que llegues rápidamente al huevo morado enfrente (suponiendo que a tu espalda tienes los troncos).

Usando el disco verde detrás de éste, súbete al huevo y cáele de pico en donde está la cruz. Ahora busca donde aparece la cruz y picotéalo allí para seguir quitándole capas hasta que obtengas la pieza.

9

Para obtener otra pieza más tienes que alimentar a 5 estatuas doradas con forma de cocodrilo. La primera, de ojos verdes, está a la izquierda del inicio.

10

Al alimentarla aparecerá la segunda, de ojos azules, que se encuentra en el camino que conduce a la pieza que activas con el switch verde del cruce. Sigue dicho camino hasta la segunda desviación. Ahora ve hacia donde están las chozas y antes de llegar a la última, párate en el círculo verde y dispárale a la estatua de ojos rojos. La estatua que sigue, de ojos azules, está detrás del cocodrilo gigante. Finalmente regresa con la tortuga gigante, ya que detrás de ella está la estatua de ojos morados.

Por la nariz del enorme cocodrilo que está a la izquierda de la isla de las ranas amarillas (viniendo del cruce) puedes entrar, sólo que Banjo es muy grande para pasar por ahí. Usando el camino verde que va hacia arriba y hacia la izquierda del cocodrilo llega a la choza de Mumbo (usa las botas para el pantano) y haz que te convierta en lavad... perdón, en cocodrilo para que ahora sí puedas entrar al cocodrilo (en este estado las pirañas del pantano no te hacen nada). Participa en el juego de Mr. Vile y gánale a comer en las tres dificultades para que le quites su pieza de rompecabezas.

5

6 Rescata a los 5 Jinjos.

Los 2 contenedores de miel

1. Dentro de la tortuga gigante, subiéndote al estrado de Tiptop puedes alcanzar el contenedor.

2. Dentro de la choza de Mumbo, en el techo hay otro. Sube al borde de madera usando la columna que no tiene lumbre.

El switch

Ve hacia las chozas de los árboles y al derribar la tercera, aparece el switch que destruye el sombrero de la estatua de Gruntilda. Cuando salgas del nivel, entra en la puerta que está enfrente de la entrada al pantano, junto a la estatua (requieres 260 notas musicales). Destruye la pared de la izquierda de la entrada y al fondo encontrarás un switch que activa un círculo verde alrededor del jarrón del centro de esta nueva sección. Usa este círculo para entrar en el jarrón y el resto es pan comido.

Los 9 Mumbo tokens

1. Detrás de la columna donde se encuentra el Jinjo amarillo puedes tomar un cráneo. Usa las botas que se encuentran enfrente del inicio del nivel para que no tengas problemas.
2. Si subes por la columna de madera que está enfrente del huevo rosa puedes encontrar otro cráneo en la parte de arriba.
3. Siguiendo el camino que te conduce a la pieza que activas con el switch verde en el cruce, llega hasta la tercera desviación y encontrarás un círculo formado por huevos y en su centro un cráneo.
4. Detrás de Tiptop (que está dentro de la tortuga gigante) hay un cráneo.
5. Detrás de Mumbo, dentro de su choza, hay otro cráneo.
6. Detrás de la choza de Mumbo.
7. Dentro del cocodrilo gigante.
8. Hay dos cráneos debajo del tercer árbol de la izquierda, si vienes desde la isla de las ranas.
9. Ve a las chozas en las columnas de madera y usando el penúltimo círculo verde, ve en dirección contraria a la última choza para tomar otro cráneo.

Los 5 Jinjos

Morado: Al frente de la isla de las ranas amarillas, viniendo del cruce, debajo del segundo árbol de la derecha.

Azul: Desde el cocodrilo gigante, ve hacia la parte del fondo del escenario. Detrás de éste y a la derecha, sobre el poste de madera está el Jinjo azul.

Verde: Siguiendo el camino que te lleva a la pieza de rompecabezas que activas con el switch verde en el cruce, casi al final de éste puedes ver una desviación que te lleva hacia el Jinjo verde.

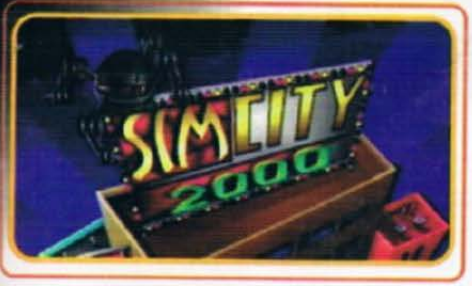
Naranja: Detrás de Tankup, la tortuga gigante, puedes ver al Jinjo dentro del pantano. Si te conviertes en cocodrilo será más fácil rescatarlo.

Amarillo: Caminando hacia el arco que se encuentra enfrente de donde comienzas el nivel podrás ver a este Jinjo parado sobre una columna a la izquierda del mismo.

Las notas musicales

20	En la rampa verde que está enfrente del switch verde en el cruce.
10	En la tortuga gigante (4 en sus patas y 6 adentro).
11	En el cocodrilo gigante (5 en su nariz y 6 adentro).
9	En las bases de los troncos donde están las chozas.
12	En el laberinto.
8	Cerca del Jinjo azul, detrás del cocodrilo gigante.
5	Detrás del huevo azul.
5	En la choza donde está el switch.
20	Por todo el pantano.

previo Internacional



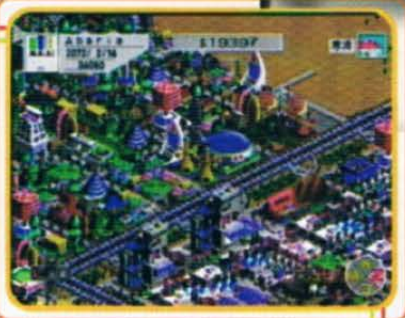
Una de las cosas que siempre nos hemos preguntado los videojugadores es ¿Por qué existen juegos que sólo aparecen en ciertas partes del mundo y no llegan a otros continentes? Con más frecuencia ocurre con títulos que aparecen en Japón y no llegan a América. Si te preguntas por qué existen juegos que se consideran buenos y no se traen a nuestro continente, los motivos más comunes son que se trata de una serie de juegos que tienen una base en la cultura Japonesa y que son géneros que a los americanos casi no les gustan (como los juegos de naves conocidos como Shooters) o simplemente por falta de visión de los que trabajan de este lado del charco en las filiales americanas de las compañías. En fin, como otra de las consecuencias que ha traído el cambio de formato en la revista, hemos decidido darle una revisada a algunos juegos que consideramos aportan algo para el N64. Desgraciadamente, si hablamos de algún juego en esta sección es porque no llegará a nuestro continente, pero como repetimos, es un título interesante del que vale la pena hablar por alguna razón u otra. Bien, veamos un título que presenta varios puntos interesantes a su favor y que no llegó a nuestro continente, seguramente porque los juegos de Simulación / Estrategia como éste, tienen más fans entre los usuarios de computadoras que los de consolas.

Sim City 2000 es la secuela del ya afamado Sim City que salió originalmente para PC hace ya muchos años. Y respecto a Nintendo Sim City fue el 4o. juego del Super Nintendo. Sim City 2000 también apareció para el SNES pero no fue un juego muy popular, tal vez (y a nuestro parecer) porque era muy complicado y un poco aburrido (aquella versión de Sim City 2000 que apareció en el SNES en Noviembre de 96, fue comercializado por Black Pearl Software y tenía 16 Megas de memoria). Sin embargo, la versión para Nintendo 64 fue mejorada de manera considerable en sus menús haciéndolos más sencillos. Además de eso, los programadores de Imagineer Japón decidieron

Para todos lo que no conozcan este juego en ninguna de sus versiones anteriores, explicaremos un poco, para que no te quedes con la duda. Sim City 2000 es un simulador de ciudad, la cual debes administrar y hacer crecer tomando en cuenta todas las características que existen en una ciudad real como son el cableado de luz, tuberías de agua, calles, impuestos (es desagradable, pero inevitable), contaminación, desempleo y otras tantas cosas que pasan en cualquier ciudad del mundo. Incluso elegir el terreno en el que vas a comenzar, así como su topografía.

incorporar unos mini-juegos a la versión de SC 2000, haciéndola diferente a todos los anteriores juegos en Consolas y Computadoras personales.

Y como todo alcalde, vas a empezar con un presupuesto que te asigna el gobierno y después usarlo en calles tuberías, electricidad, los aeropuertos, puertos marítimos, lugares de entretenimiento (estadios, parques, zoológicos y otros), creación de zonas: Industriales, Comerciales, Residenciales, pero, eso no es lo único por hacer, también debes de seguir las exigencias de los Sims (ciudadanos simulados), para que no se vayan de tu ciudad.



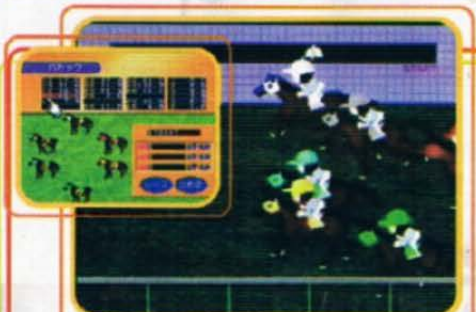
Además debes cuidar que tu ciudad crezca sanamente. Para seguir construyendo, debes tener ganancias de tus impuestos, esto es lo realmente difícil del juego, ya que al principio es muy difícil encontrar el equilibrio en el manejo de presupuesto, ya que entre la policía, bomberos y el cuidado de las calles, uno se gasta todos los impuestos.

Esto suena algo aburrido pero también tienes que salvar a tu ciudad de la destrucción de monstruos, huracanes, terremotos, incendios, inundaciones, etc. (parece que la destrucción masiva se está poniendo de moda), sólo faltó un meteorito que destruyera la tierra.

Al probar este título en su versión japonesa, nos dimos cuenta que lo hicieron más simple en su manejo. Es bastante divertido lograr una ciudad utópica: Sin criminalidad, ni contaminación, ni problemas de vialidad y cobrando un impuesto muy bajo, como en la que quisiéramos vivir. Con lo que respecta a los gráficos los mejoraron, los hicieron mucho más definidos, con la posibilidad de hacer un mayor acercamiento que el que tiene el SimCity 2000 de SNES, además tiene un manejo de contraste entre los colores para no confundirte con los edificios y tuberías.

Mencionábamos que una de las mejores cosas de esta nueva versión de SimCity son los pequeños juegos, los que están basados en varios tipos de géneros que en Japon son muy populares, como los de citas con chicas, shooters, carreras de caballos y hasta de mascotas virtuales. Como éste es el detalle más interesante, lo revisaremos a fondo.

El juego de citas: El chiste es tomar las decisiones correctas para que una de las chicas del juego se enamore de ti... Esto no se escucha complicado, pero los programadores sí les ponen un buen reto. Lo cómico del asunto es que cuando uno lo escucha piensa "¡qué ridículo, cómo hay gente que juega eso!", pero tiene su chiste. Lo interesante es que tienes que invitar a salir a una chica y para divertirla (y ganar su cariño), tienes que invitarla a salir a sitios interesantes que tengas en tu ciudad. Así que entre mejor hecha esté tu ciudad, hay más posibilidad de salir sin aburrir a la muchacha en cuestión.



Las Carreras de Caballo en Japón, tienen gran aceptación... bueno todos los juegos, pero en especial los de apuestas. Lo que tiene este juego de caballos es que debes apostar a ver quién ganará el primero y segundo lugar, este juego no tiene un grado de complejidad muy elevada ni tiene mucha gracia, pero ¿Qué puedes esperar de un juego de apuesta?

Space Attack: Los Shooters también son muy preferidos en todo Japón y casi toda la gente los conoce bien. Con lo que respecta a Sim City 2000 te sirve para conseguir dinero y el pequeño monstruo, que tendrás que educar y cuidar. Ya que desde que apareció el concepto Tamagotchi han aparecido infinidad de juegos de mascotas virtuales y Sim City 2000 tiene la suya a la que debes cuidar y alimentar, para que crezca como un gran dragón.

Como comentamos al principio, Sim City 2000 es un título más para computadora que para Nintendo 64. Varias veces hemos platicado con altos ejecutivos de Nintendo of America y nos han comentado que los usuarios del N64 buscan mayor diversión, más acción y rapidez. Conociendo esto, tal vez se entienda mejor por qué este título no se tendrá en América en su lanzamiento.

previo

Compañía: Interplay

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: RP

Desarrollado por: Vis Interactive

Memoria: 128 megabits

Categoría: Acción Aventura

Fecha de Salida: Noviembre 1998

Ya con anterioridad hemos mencionado que cuando un personaje entra de un formato clásico a otro, siempre existe la situación de ganar una buena cantidad de elementos nuevos, pero por lo mismo, también existen algunos que se pueden perder.

Afortunadamente para los que gustan de los juegos de Earth Worm Jim para el SNES, la segunda mejor noticia que te podemos dar -después de avisar que llegaría al N64- es que aunque este se trata de un título con gráficos poligonales, sigue manteniendo ese "algo" que caracterizó a los demás. Tal vez sea el carisma del personaje o las armas, tal vez la música tan rara y hasta los temas tan inusuales que vemos; o mejor aún, todo esto en conjunto, pero tenemos que decir que cuando jugamos la versión previa, nos pareció sentir lo mismo que cuando jugamos los originales en su momento.

Hablando de las características de Earthworm Jim, están las clásicas animaciones de él cuando se queda mucho tiempo parado. Esta versión no será la excepción en ese aspecto.

Aunque generalmente la cámara no sufre muchas variaciones, habrá momentos en los que podremos ver la acción desde atrás o de otros puntos de vista.

Lo más interesante del caso, es que Shiny, la compañía que programó los anteriores juegos, no ha tenido casi nada que ver con la realización de esta nueva versión (ellos más bien han tomado el rol de asesores) y el trabajo se lo han dejado a una compañía desarrolladora de Software de Escocia de nombre Vis Interactive. Los cuales están haciendo un buen trabajo.

Esto es algo que casi no se usa en los juegos de aventuras, pero siempre lo programan: Dependiendo de cómo muevas el Control Stick, será la forma en la que Jim caminará. Aquí tenemos de ejemplo los tres típicos estados: Avanzando lentamente, caminando y corriendo (este último, el que más va a usar).

Observa el tipo de humor que se maneja en EWJ 3D. Aquí Jim tiene que cruzar este gran vacío. No hay puentes, warps o teleféricos. Lo único que puede ayudarte son unas latas de porotos (frijoles) que encontrarás eventualmente. Estas te ayudan a obtener la propulsión a chorro necesaria para llegar a donde quieres.

Hablemos de más características del juego. Jim tendrá la posibilidad de usar una buena cantidad de armas como en sus anteriores títulos. El arma normal tiene tiros ilimitados, pero no es tan poderosa como otras. Al eliminar a ciertos enemigos obtienes energía que se ve en el porcentaje en la parte superior izquierda de la pantalla ¿y sus enemigos clásicos?... pues quién sabe. Si Jim se está enfrentando a sus mayores temores, seguramente ahí deben estar sus clásicos rivales.

La historia de Earthworm Jim 3D ya la habíamos contado a grandes rasgos; nuestro anélido héroe se encuentra perdido en su subconsciente, así que para completar su misión, tiene que explorar cada uno de los estados o niveles de su subconsciente y acabar con los villanos que lo han invadido. Cada nivel se divide en actitudes especiales, en las que él se siente un héroe, en un mundo de felicidad o en el de sus pesadillas... en fin, todo lo que un gusano puede guardar en lo más profundo de su ser. Al ver el juego se puede adivinar que se trata de uno más de esos títulos en los que el mundo es en 3D y lo puedes recorrer libremente y sí, eso es cierto pero en parte, ya que aunque los gráficos son en 3D y esto te permite moverte en los mundos con cierta libertad, el camino está delimitado en la mayoría de las escenas, así que casi siempre vas a saber para dónde te tienes que mover.

En fin, este juego todavía tiene un par de meses de desarrollo por delante, así que esperemos todavía mucho más de los elementos que vemos aquí. Este sólo fue un previo, para que te vayas dando una idea de lo que tendrá, pues es un título de los que más preguntas han generado en cuestión de desarrollo.

Historia

Es el fin del mundo, los muchos habitantes del planeta azul, lo han abandonado por otros mejores en galaxias distantes (cientos de miles perecieron en el Día del Juicio). En la actualidad, 100 años después, los descendientes de los sobrevivientes viven en el último continente sobre el Nuevo Océano Pacífico. Gracias al descubrimiento del metal Gaiagyst, el proceso de reconstrucción del planeta está en marcha. Pero desgraciadamente el Gaiagyst es muy raro y altera el campo natural gravitacional del área que lo rodea, es por eso que se debe trabajar sólo con trajes especiales. Debido a que el proceso del metal es muy costoso (por los trajes), los mineros se enfrentan para incrementar sus ganacias. Otro pequeño problema es que el mineral puede estallar si se detona cualquier arma de fuego, así que no se utiliza este tipo de armas en los enfrentamientos...

Comentarios

Este juego es muy sencillo al principio, sin embargo sí se necesita algo de tiempo para encontrar todos sus combos y movimientos. La función y acción en 3D es muy buena, simplemente te tienes que acostumbrar a ella, si no te la pasarás lanzando golpes al aire y tratando de conectarle uno al enemigo. Gráficamente, como puedes ver, está muy bien elaborado, aunque le falta algo para que realmente sea de nuestros juegos favoritos. Es una pena que Hudson no haya podido programarlo como estaba planeado, ya que si no mal recordamos, los diseñadores querían crear ambientes muy diferentes, como pelear bajo el agua, sobre un tren a gran velocidad o en una ciudad demoliendo paredes y otras cosas, sin embargo nos tendremos que conformar con simples plataformas suspendidas que ocasionalmente cuentan con protección. Lo mejor es que este título cuenta con jugadores virtuales controlados por el CPU. ¿A qué nos referimos con esto? A que podrás seleccionar a un contrincante con diferentes aptitudes, tal vez quieras ganar experiencia y pelear contra el que hace los mejores combos, o quien prefiere el contraataque o bien, los ataques bajos. También pelearás contra un robot que aprenderá todos los movimientos que realices y con la frecuencia que los uses, para que puedas enfrentarlo incluso contra tus amigos. Estas innovaciones nos han parecido estupendas, ¿quién sabe qué es lo que estén pensando los programadores en el futuro?, sólo esperamos que nunca dejen de sorprendernos...

CONTROLES

Con respecto al control, te podemos decir que puede parecer sencillo, ya que controlas al peleador con el Stick Análogo (como cualquier tipo de juego de pelea), con el botón Z podrás moverte en 3D por las arenas; los botones B y R son para la guardia; el A para golpear y el C-Abajo es para las patadas, nada fuera de lo común. Para esquivar los golpes, sólo mantente en guardia y muévete hacia atrás, o hacia adelante para saltar sobre el oponente.

Con el botón Z también podrás desplazarte rápidamente alrededor del enemigo, sólo mantén presionado dicho botón y marca un cuarto de círculo en el Stick, obviamente toma el centro del control como si fuese el oponente y gira como más te convenga.

Los ataques especiales, son muy sencillos, ya que sólo son movimientos simples de control junto con los botones, ya sea presionando el Stick hacia arriba junto con golpe o moviendo el control de atrás hacia adelante junto con un botón (fácil ¿no?). Otro tipo de ataques también se efectúan al presionar el Stick junto con los botones de golpe y patada simultáneamente.

Para hacerle un agarre al enemigo, sólo acércate y presiona los botones de guardia y golpe simultáneamente. También puedes hacer otros agarres haciendo diferentes movimientos con el Stick.

Para ejecutar los combos, sólo realiza secuencias de botones, éstas deben ser muy precisas y no será tan fácil hacer locuras. Generalmente los combos pequeños los logras sólo presionando combinaciones como Golpe, Patada, Golpe o Golpe, Golpe, Patada, etc. Sin embargo los combos largos requieren de destreza y memoria ya que a pesar de los botones, también necesitas combinaciones junto con el Stick. Las secuencias las tienes que marcar de corrido y si te equivocas en alguna parte del combo, se cortará en donde cometiste el error, así que ¡cuidado!

Lo bueno es que si te arrojan por el aire, podrás recuperarte y atacar, o al caer, levantarte con una buena patada.

Otro punto a tu favor, es que podrás atacar al oponente que se quede en el suelo presionando el golpe y la guardia al mismo tiempo o con golpe y patada.

PERSONAJES

GAI

Este personaje es el más balanceado de todos. Tiene muy buenos combos así como agilidad, en general creemos que es el más fácil para aprender todos sus movimientos o si no, por lo menos sus ataques que hacen más daño.

GUN

¡Cuidado, porque este es un tanque con pies!. Como podrás suponer, GUN no es muy ágil ni sus golpes los más rápidos, pero sus ataques son devastadores. Con sólo un combo de 10 golpes, le bajas hasta un 80% de la energía a tus oponentes.

Hoe

El dragón es un excelente peleador, tiene agilidad, rapidez en sus movimientos y combos muy buenos, sin embargo no baja la suficiente energía como para espantar al oponente. Lo recomendamos sólo para ataque y huida.

Hana

Esta chica es muy rara. La mayoría de sus combos no tienen mucha secuencia y por lo general se tarda bastante en dar los últimos golpes, pero es la que más rápido se mueve alrededor de la arena.

Juie

Este rarísimo personaje tipo alien es uno de los mejores, es muy ágil y se desplaza rápidamente; aunque sus combos no son muy espectaculares, sí son efectivos sólo que debes ser muy certero.

Retsu

Ninja cibernético y gran peleador, sus combos son letales pero lentos. A pesar de eso, es muy ágil y esquiva cualquier ataque. Muy recomendable también para entrar atacando y salir lo antes posible.

Kumo

La araña bailarina. Este personaje es súper ágil, así como sus combos son bastante rápidos y efectivos, aunque no bajan demasiado la barra de energía del contrincante. Con esta chica hasta puedes hacer bailar a quien se te ponga enfrente.

Zen

Este es el peleador más sucio del torneo, sin embargo sus movimientos no son tan rápidos, pero sus golpes son fuertes como para derribar a cualquiera. Muy recomendable para perseguir al oponente hasta que caiga desmayado.

La verdad, no es lo que esperábamos con respecto al control y a las arenas de combate, sin embargo no deja de ser un buen título, sobre todo los Jugadores Virtuales y el Robot le dan mucho valor.

Otra opción que no mencionamos anteriormente, es que al terminar el juego, aparte de obtener más peleadores, conseguirás diferentes premios (dependiendo del tiempo, la dificultad y otros factores) los cuales podrás apostar cuando te enfrentes con otro jugador, ¡buenísimo ¿no?!

© 1997, 1998 Hudson Soft, Electro Brain

a fondo

CHOPPER ATTACK

Terroristas que intentan controlar el mundo a base de fuerza. Este tema ya está algo trillado, sin embargo, el juego es muy bueno como para catalogarlo sólo por su historia. El trabajo que han realizado en los ambientes en 3D son muy buenos así como el control, aunque algo confuso pero muy preciso para el tipo de juego (lo único malo es que no puedes ascender ni descender libremente). Otro punto importantísimo son las misiones, ya que están muy bien desarrolladas y con objetivos concretos, además las armas tienen muy buenos diseños. Los enemigos son de cuidado, pues la inteligencia artificial que les programaron es muy buena (ya sabes, en los primeros niveles siempre gritan: "¡Pégame!", pero más adelante y muy discretamente te advierten: "¡¡¡Somos 30 y te tenemos rodeado!!!" Con todo y todo, las aeronaves están muy bien equilibradas, ya sabes, quienes tienen el ataque súper fuerte son lentísimos y los ágiles parece que atacan con frutas. Además, todos los helicópteros sólo pueden cargar cierto número de armas, así que tendrás que ver muy bien cuál es el que más te conviene. Bien, basta de conjeturas y vayamos directo al juego.

HELICOPTEROS DE ATAQUE

SKY TURBO

Esta aeronave está muy bien balanceada, cuenta con muy buena aceleración y velocidad, y aunque las demás aptitudes no son muy marcadas, no tiene ningún pero. Muy buena opción para empezar a conocer el juego. Puede cargar hasta 3 armas diferentes.

HARD BULL

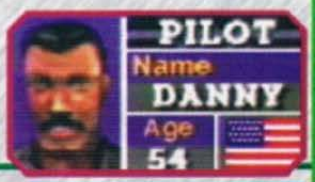
Este es muy rápido tanto para avanzar como para moverse, sin embargo tiene muy poco escudo al igual que poder. Gracias a su velocidad no le cuesta mucho trabajo esquivar ataques múltiples. Lamentablemente, sólo puede cargar 2 tipos de armas.

FIRE CAT

Este es buenísimo, aguanta, gira rápido y en ataque no está mal... La verdad no se podía esperar menos de una chica piloto, ¿no creen? (esperamos que sean mejor en el aire que detrás de un volante). ¡Wow!, esta belleza puede cargar hasta 4 tipos de armas diferentes.

WHALE-32

Aunque no se mueve muy rápido, este monstruo aguanta como tanque, además pega muy bien. ¡Agárrense! porque lo único que hace falta es que les eches el camión encima. Y lo mejor, es que carga hasta 5 armas diferentes aumentando así, toda su fuerza.



WASP

Este es un verdadero mosquito, aunque no se mueva súper rápido, es lo suficientemente pequeño para evitar ataques de todo tipo, además aguanta bien los golpes.
Este mosquito puede cargar 3 armas diferentes para compensar sus deficiencias.

GA-GA

Casi nada de velocidad poca aceleración y agilidad para rotar, sin embargo, su armadura es buenísima y sus tiros son realmente letales. Enemigo que se encuentre en su rango de tiro, seguramente saldrá expelido por los aires.

Este también puede cargar hasta 5 armas diferentes haciéndola una aeronave realmente devastadora.

RETSU

Muy buena velocidad, acelera lento pero gira como un trompo.

Esta belleza puede atacar varios objetivos simultáneamente.
Es una lástima que sus tiros sean muy pobres, si no sería buenísimo.

sin embargo, puede cargar hasta 3 armas diferentes, compensándolo un poco.

KOLINSKY

Este parece ser el segundo helicóptero estándar, ya que todo lo tiene muy bien balanceado. Buenas armas, muy buena armadura muy buena aceleración y tanto la velocidad como la agilidad para rotar no están nada mal. Todo lo que una mujer puede desear ¿una mujer?... Y con todo esto, también puede cargar hasta 4 armas diferentes, realmente es una preciosidad.

ELEMENTOS

En la pantalla del juego encontrarás varios elementos que te ayudarán a completar la misión o por lo menos, para advertirte si estás en peligro.

1. **Indicador de Armamento:** Aquí podrás ver cuántas municiones tienes de cada una de las armas que hayas comprado, también te indica cuál es la que estás cargando en el momento.
2. **Prisioneros de Guerra:** Te permite ver a cuántos prisioneros debes rescatar y cuántos ya están a salvo.
3. **Escudo:** Aquí puedes ver qué tan dañado está tu helicóptero y si éste se encuentra parpadeando, mejor busca en dónde puedes obtener más.
4. **Radar Corto:** Este te permite ver qué clase de vehículos te están rodeando (terrestres o aéreos) y a qué distancia se encuentran.
5. **Tanque de Combustible:** Trata de terminar las misiones lo más rápido posible. Obviamente si avanzas en exceso, no te rendirá mucho, así que cuando comience a parpadear dicho indicador, busca abastecimiento.
6. **Mapa:** Aquí podrás ver (con puntos rojos) los objetivos que te hacen falta por completar o en puntos blancos las áreas en donde pueden ser rescatados los prisioneros de guerra. En la parte de abajo te indica el número de objetivos que te hacen falta.

MISIONES

Misión 1

Nada complicada.
Con cualquier movimiento estratégico de batalla, debes limitar al enemigo en sus comunicaciones, así lograrás dividirlo y obtener fácilmente la conquista. Así que prepárate para derribar todas las antenas que encuentres.

Misión 2

Ya que estás metido en campo enemigo, ¿por qué no rescatar a algunos aliados? Ellos están siendo transportados en camiones, así que tendrás que abrir las áreas de rescate (destruyendo las barricadas) y derribar a los camiones. Recuerda proteger al helicóptero de rescate.

Misión 3

Un avión de pasajeros acaba de sobrevolar accidentalmente el área de combate, por lo que todos los vehículos aéreos enemigos, se han lanzado en contra de él para derribarlo.

Tu misión (Jim, si decides aceptarla... ¡ay no!, aquí no es) es proteger a dicho avión antes de ser derribado por el enemigo.
Trata de agarrar todos los bonus que puedas antes de que salga la flota pesada.

Misión 4

Aquí deberás limpiar una zona extremadamente bien protegida, los tanques abundan así como los helicópteros con pilotos bien entrenados. Aparte de esto, prepárate porque tendrás que rescatar a unos prisioneros de guerra que se encuentran en el camino.

Misión 5

En esta misión tendrás que infiltrarte en unas grutas, para destruir un complejo de fábricas donde construyen armas químicas. ¡Cuidado!, porque en esta ocasión deberás estar alerta para lo inesperado, tus objetivos aparte de las fábricas, son unos tanques subterráneos que la verdad no son nada fácil de erradicar. Por último, te tenemos una sorpresa, aquí enfrentarás al primer jefe del juego y es muy poderoso.

Muy bien, por aquí nos detenemos respecto a las misiones, aún faltan más, pero ya hablaremos de ellas en el futuro. Sin embargo, existen otros puntos importantes que debes saber.

RECOMENDACIONES

¿Destruir Todo?: A lo largo de los niveles, encontrarás varias construcciones (o cajas), las cuales podrás destruir para obtener más poder en tu ataque; si te hace falta escudo o gasolina, también podrás obtenerlos. No olvides tomar bonus (de dinero) consecutivos, ya que se multiplican.

Objetivos Principales: Recuerda que cada misión tiene sus objetivos, algunos niveles se prestan para que limpies el área de pies a cabeza, sin embargo, en la gran mayoría tienes que preocuparte únicamente por los objetivos y no perder mucho tiempo (ni municiones) con enemigos que son muy latosos.
Al llegar el cheque por tus servicios, verás los resultados.

¿Tienes un pasajero inesperado?: En algunos niveles te toparás con unos "Rambitos" (Rambos pequeños) que son muy molestos ya que vienen incluidos con una bazooka y lo que es peor, si vas volando bajo o cerca de una loma, éstos se trepan en la cola y te cuesta más trabajo maniobrar. La mejor manera de erradicar esta plaga de semi-héroes es disparándoles directamente o si ya los traes colgados, trata de golpearlos contra un edificio o una montaña.

¿Algo suena medio raro?: Si te ataca un misil, la alarma no se hará esperar y lo notificará con un sonido peculiar y con un letrero de ¡¡¡PELIGRO!!! así que te recomendamos localizar el instrumento atacante y realizar las acrobacias evasivas correspondientes (como avanzar hacia un lado y antes del impacto ir en diagonal hacia el lado contrario y hacia delante, o si tienes Dummys arrojarlos cuando el misil esté cerca

Armas Secretas: A lo largo del juego, podrás comprar armas especiales, lo único que debes hacer es seguir los sabios consejos cuando compras armas antes de cada misión, así muy pronto tendrás acceso a más armas (algo costosas, pero mejores) que te ayudarán mucho más que las normales.

Aunque es un título de la primera generación del Nintendo 64 en Japón, todavía sobresale de entre muchos juegos que han salido últimamente, gracias al gran reto y a la comodidad del control.
Esencialmente se podría decir que es una readaptación del gran juego Jungle Strike de Super NES, el gran trabajo que se realizó con los gráficos en 3D con muchísima fluidez, las espectaculares explosiones, la variedad de misiones con diferentes objetivos, gran arsenal de armas y finalmente 8 diferentes aeronaves con las que podrás ajustar tu tipo de ataque, proporcionan muy buena calificación para volver a jugar este título.

© 1998 Seta / Midway

a fondo

Esta es una gran noticia para todos los poseedores del Nintendo 64, porque los juegos que vienen están muy buenos y entre ellos encontramos este gran título de Puzzle, aquí podrás enfrentarte en una gran competencia de poder con uno de tus amigos. Este juego es realmente muy original ya que (por más raro que parezca) debes ingeniártelas para evitar que el agua se te salga de las manos. obviamente existen diferentes obstáculos que debes saber manejar para que el agua no se salga de control.

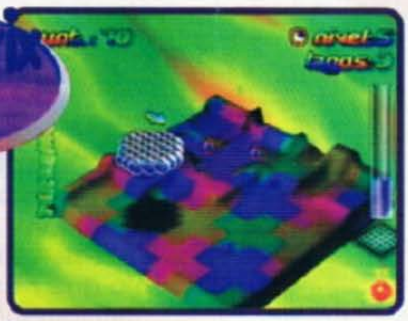
¿Cómo se juega algo tan raro?, pues con opciones y estrategias raras...
Como ya lo mencionamos, debes construir un dique para que el agua no se salga. Para levantar el nivel del piso, te darán unas piezas de color rojo: desgraciadamente cada acción tiene su reacción y cada vez que coloques una de estas piezas, subirá el nivel de Terremoto que se encuentra a la izquierda. Cuando el nivel de Terremoto llega a su límite, el terreno quedará muy dañado, sin embargo es posible grabar la partida.

Para bajar el nivel del suelo y obviamente bajar el indicador de Terremoto, existen las piezas verdes con las cuales puedes unir pequeños lagos aislados en uno mucho más grande y de mayor capacidad.

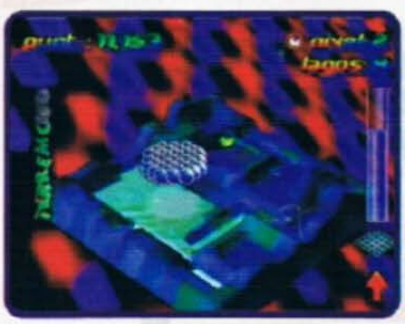
Ahora viene lo bueno, ya que el agua no cae al azar, sino que te darán unas burbujas con agua para que decidas en dónde caerán (si deseas llenar un pequeño lago o uno grande), lo malo es que generalmente te dan una ronda de burbujas así que si no terminas de construir un dique lo suficientemente grande o profundo para que aguante grandes cantidades de agua, ésta se desbordará y se te escapará de las manos. A la derecha de la pantalla podrás ver en el medidor, el agua que se ha escapado, si éste se llena el juego habrá terminado. Debajo del indicador de agua, aparece el indicador de fugas, aunque las fugas también las podrás ver en el plano de juego, en este pequeño mapa podrás verlas todas por si se te escapa alguna. Sin embargo, siempre hay una salvación, ya que cuando obtienes un meteorito, éste te ayudará a evaporar el agua, por lo que tendrás un suspiro antes de que llegue un nuevo diluvio.

Desafortunadamente el juego no es tan sencillo como lo que hasta ahora te hemos explicado, ocasionalmente tendrás que decidir entre explotar una montaña o levantar una muralla, ya que también tendrás que marcar el destino de una bomba que creará un tremendo agujero (obviamente) donde se podrá fugar toda el agua que tengas, así que te recomendamos diseñar varias áreas de impacto.

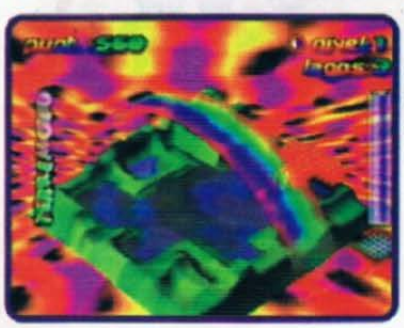
Estas bombas también te ayudan a bajar la barra de Terremoto, pero recuerda NUNCA envíes una bomba a un hoyo, ya que producirías un bombardeo.

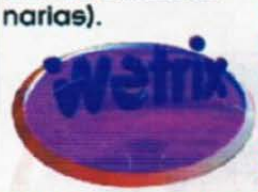


Estas son las bases fundamentales con las que debes jugar, pero existen otros elementos que tanto te ayudarán como te perjudicarán. De vez en cuando, caen del cielo unas minas que cuando secas los lagos, explotan causando el mismo efecto que una bomba; las puedes eliminar sin ocasionar ningún daño sacándolas a la superficie. Otro contratiempo es la lluvia, ya que aún cuando no te toquen burbujas de agua, ésta seguirá subiendo paulatinamente. Te sugerimos hacer una gran muralla al rededor del área de juego.
Un contratiempo bastante molesto son las nevadas, ya que congelan el agua (obviamente no te cuentan puntos) y todas las burbujas que truenes sobre el agua congelada, tendrán el mismo efecto. Aunque el agua congelada evita que las bombas hagan impacto sobre la tierra, deberás esperar bastante para que se desaparezcan, lo malo es que regularmente el agua se descongela antes de que la bomba se desactive.



Un punto buenísimo es que si creas un pequeño lago, lo suficientemente profundo, te aparecerá un patito de hule, el cual te multiplicará los puntos, obviamente dependiendo de cuántos tengas. Si tienes suficiente agua en el área de juego, aparecerá un arcoiris, el cual multiplicará por 10 los puntos que hayas multiplicado con los patitos (con varios patitos y el arcoiris puedes alcanzar puntuaciones extraordinarias).





Bien, pues esta es la guía para los juegos individuales, sin embargo cuando te enfrentas contra un amigo, la cosa cambia un poco, porque deberás atacar a tu contrincante con diferentes poderes..

También cuentas con otros modos de juego como HANDICAP en donde podrás seleccionar el área de juego, ya sea que tenga una buena cantidad de hoyos y tengas que saberlos manejar antes de que lleguen las lluvias o por ejemplo, con la mitad del nivel del agua. Otra forma de juego es CHALLENGE en donde contarás únicamente con cierto número de piezas para alcanzar el mejor récord o con el tiempo limitado para obtener la mejor puntuación.

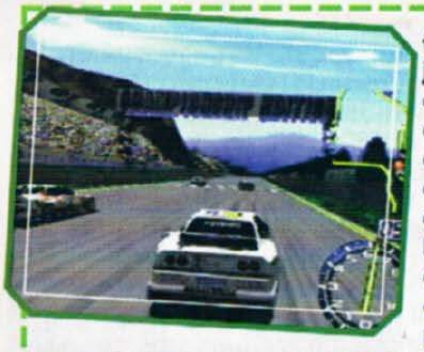
Si tienes oportunidad, te recomendamos que lo juegues un poco, ya que el concepto es muy bueno, es de los pocos juegos que traen varios idiomas incluyendo el español, además que todas las cosas y elementos los maneja en el idioma que selecciones (está de lujo, esperemos que los licenciatarios comiencen realmente a hacer de esto un hábito y no sólo porque les sobre espacio para llenar).
Como punto final nos gustaría que lo probaras, ya que es un título bastante entretenido, sobre todo cuando te desafían, ya que la cosa se pone muy buena.

a fondo

GT64 Championship Edition

Tal como lo mencionamos en nuestro previo del E3, este juego también se exhibió en el evento como una versión definitiva, la cual muy pronto estará a la venta.

Lleva por nombre GT64 Championship Edition y está programado por Ocean e Imagineer y pues, conociendo el gran trabajo que han hecho últimamente estos programadores, vale la pena que le demos una revisada a este emocionante título de carreras para el N64.



Este juego es muy distinto a los demás que han aparecido para este sistema y no por lo bueno que es, simplemente porque es diferente y tiene una combinación muy rara de estilos, pues aunque parece un simulador, no cuenta con todas las características que lo identifican como tal y hay momentos en los cuales pretende ser un juego tipo Mario Kart, pero definitivamente no conserva los detalles que un juego como éste debe tener... ¡bueno!. La gracia es que este título es muy raro... ¡vamos a analizarlo!.

Como nosotros creíamos que era un simulador, estábamos muy preocupados, pues lo más seguro era que las opciones de juego fueran infinitas, sin embargo y para beneplácito del colaborador que hizo este análisis, son pocas y muy sencillas.

Para empezar, tenemos el menú principal, donde seleccionas 3 distintos modos de juego y dos menús de opciones.

En el menú Options sólo cambias el tipo de sonido (Stereo o Monoaural). También activas o desactivas la comparación de tiempo y el mapa de la pista que aparecerá en la pantalla cuando estés en la carrera. Además en este menú, puedes borrar todos los récords que hayas hecho.

En el menú de Récords verás los mejores tiempos de todas las pistas y de todos los modos de juego en los que hayas destacado.

Los modos de juego que tiene GT64 son tres:

Championship (el principal), Time Trial y Battle.

Battle

Aquí juegas contra el CPU o contra un amigo en una competencia totalmente "amistosa". El único objetivo aquí es llegar primero que tu oponente a la meta.

Time Trial

En Time Trial tienes dos modos de carrera, Time Attack y Free Run. En Free Run corres sólo en la pista que elijas con el único fin de conocerla y prepararte para el Championship, aunque por ahí puedes implantar algún nuevo récord.

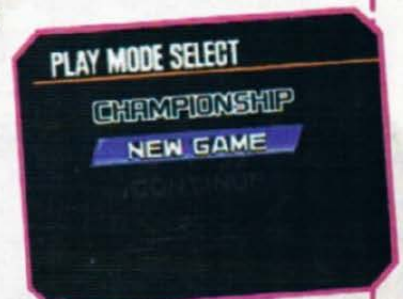
Time Attack

En este modo correrás en la pista que elijas y tratarás de superar el récord que se haya implantado en dicha pista. Si al terminar la carrera superas el tiempo que se había registrado, podrás poner tus iniciales y así tu tiempo sustituirá al anterior. Cada vez que termines una carrera, tendrás la posibilidad de ver la repetición desde distintos ángulos.

Championship

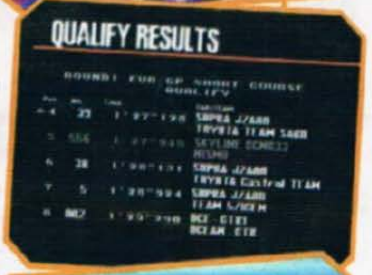
Puedes elegir a los competidores que participarán en la carrera en el menú de nombre Com Team Entry que se encuentra dentro del menú de Championship. La elección de los participantes puede ser manual o al azar.

Aquí participarás en una competencia que durará 6 Rounds. En cada Round corres en una pista y dependiendo del lugar en el que termines, serán los puntos que te den. Estos puntos se acumularán y el corredor que al final tenga la mayor puntuación, será el ganador del campeonato. Antes de correr en alguna pista, elige Free Run para conocerla; también debes participar en Qualify Start, donde corres solo y dependiendo de tu tiempo, será el lugar en el que inicies la carrera.



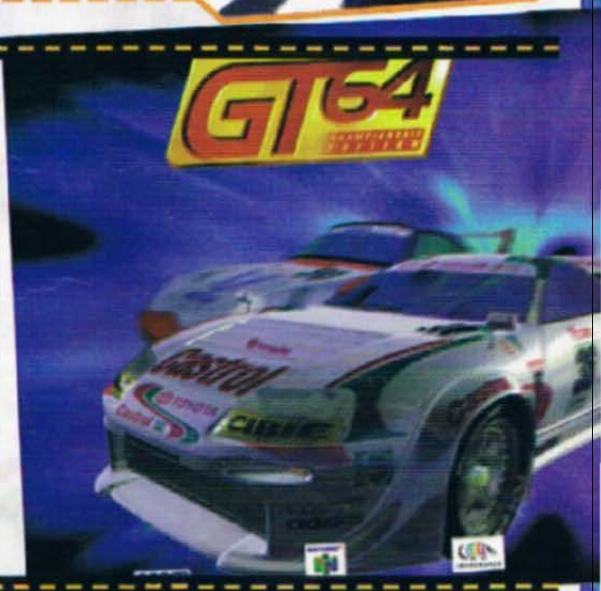
Para Championship eliges el nivel de dificultad, el número de vueltas que quieres darle a la pista y la forma de calificar, la cual puede ser 3 Laps Attack o Special Stage.

En 3 Laps Attack le darás 3 vueltas a la pista para determinar la posición en la cual iniciarás la carrera, y en Special Stage, primero harás una vuelta de calentamiento y con una sola vuelta definirás tu posición en el arranque.



Los adelantos que consigas o los récords que implantes, los puedes guardar en un Controller Pak (usa sólo 3 páginas) y los das de alta en el menú File. Tendrás cuatro archivos libres para guardar lo que quieras.

En total son 14 autos diferentes de diversas escuderías y con una gran variedad de pilotos. Como siempre, cada auto tiene distintas características y será necesario que juegues con todos para que al final domines el que más te convenga y así consigas ganar el Championship. Puedes elegir que el auto sea automático o estándar y puedes cambiar sus características en el menú de Car Setup.



Cuando tu vehículo es automático, obviamente las velocidades se cambiarán automáticamente y cuando es estándar, cambias las velocidades con los botones L, Z y R (el L es para la reversa y sirve también para el automático, el R sirve para avanzar las velocidades y el Z para regresarlas). La forma para cambiar de velocidad no es muy complicada, pues en el momento en el que la flecha del indicador de la velocidad llegue a la parte de color rojo, deberás presionar el Botón R.

El juego cuenta con cinco perspectivas, que van desde la aérea, hasta la de primera persona, las cuales eliges con los botones C Arriba y C Abajo. Los botones C Izquierda y C Derecha te sirven como retrovisor.

Durante las carreras te aparecerán varias indicaciones que te ayudarán mucho.

En cuanto a la movilidad, te parecerá muy extraño al principio, pues al dar una vuelta te resbalas demasiado y esto es muy molesto en las curvas, por lo que te costará trabajo acostumbrarte a esta maniobra, pero una vez que domines los movimientos del juego, estamos seguros que te divertirá más que al principio. Si te sirve como tip, a nosotros nos costó menos trabajo conducir en las dos perspectivas de primera persona.

Las Flechas que aparecen, te indican que una vuelta está próxima y dependiendo del color y la forma de la flecha, será el tipo de curva que te espera. Las flechas amarillas te indican que la vuelta es muy sencilla, las azules indican las curvas regulares y las rojas te advierten que la curva es muy cerrada. Así que deberás estar muy atento para prepararte anticipadamente y no te retrases en la competencia.

Para que sepas cuánto empeño debes hacer en la carrera, aparecerá un marcador de tiempo cada vez que cruzas un Check Point, el cual te indicará los segundos de ventaja que le llevas al competidor que viene atrás de ti y la ventaja que te lleva el competidor que va adelante.

En cuanto a la música te podemos decir que...

¡No tiene!... bueno, durante el juego no tiene música y sólo escucharás el motor del automóvil (que por cierto es bastante ruidoso... te recordará el sonido de la licuadora de tu casa) y la música que hay en los menús pues es... es... pues está de relleno; es mala, pero como no la escuchas durante la carrera, no hay problema.

Para ser sinceros, al principio este título no nos gustó para nada, pues comparándolo con Multiracing Championship (que es del mismo género), nos inclinábamos hacia el segundo, sin embargo, aunque todavía nos gusta más Multiracing Championship, GT64 ya no nos pareció tan mal juego, pero creemos que le faltan algunos detalles en el aspecto de la variedad, pues se nos hizo muy corto y con muy pocas pistas.

Gráficamente el juego está excelente, ya que los escenarios y las pistas realmente son extraordinarios, tienen unas texturas muy suaves y el ambiente que en ellos se maneja se ve muy real, además de que prácticamente no tiene Pop-Up. En resumen, este juego es bueno sin llegar a ser el mejor del género, así que te recomendamos probarlo si ya estás aburrido de tus otros títulos de carreras, pues GT64, aunque no es innovador, es muy divertido.

© 1998 Imagineer Co., Ltd.

FLYING DRAGON

Natsume

Los súpers son tan visuales como útiles.

Prepárate para una buena pelea, pues Natsume trae un gran título para tu sed de golpes y patadas para el Nintendo 64. De los juegos clásicos que han llegado del NES o SNES al N64, Flying Dragon ha cambiado bastante su forma de juego haciéndolo mucho más dinámico que sus predecesores.

La súper defensa es muy buena contra los duros.

No estés muy cerca del caído, porque uno nunca sabe cuándo se levanta, ni de qué humor.

Los personajes, ataques y movimientos se han mejorado. Ahora cuentas con combos y poderes que le dan mucho más valor al juego, incluso cuentan con un tipo súper que podrás guardar para un momento en el que el enemigo tenga la guardia baja y causarle un gran daño, hacer counters y agarres.

Gracias a las características del Nintendo 64, podrás grabar tus avances, nuevos movimientos y objetos recolectados, así como los niveles en el Controller Pak.

Este juego fue distribuido originalmente en Japón por la compañía Culture Brain, la cual distribuyó aquí en América originalmente esta serie de juegos, pero la versión de 64 Bits será comerzializada en nuestro continente por Natsume. Por cierto, con este título se estrena Natsume como distribuidor de juegos para el N64 (hay que recordar que ellos se han encargado de traer otros títulos para el SNES que salieron en Japón, que son buenos y que ya no había esperanza de verlos aquí como Lufia II o Harvest Moon.

Los agarres son muy vistosos, observa éste.

Combos, movimientos y súper pueden combinarse para derribar al oponente.

Los poderes son muy buenos y variados.

SD Mode

Esta amable chiquilla toma en serio su papel de vendedora, algunos premios son carísimos.

Personajes extras, sólo trata de enfrentarlos.

Los personajes se ven más estilo manga.

Al principio, los peleadores o más bien su aspecto, es de guerreros pequeños o Súper Deformers (personajes comprimidos).

En este modo podrás pelear con 8 personajes más 8 escondidos, pero no sólo tienes que pelear contra todos, ya que dependiendo de las peleas, obtendrás premios con nuevos movimientos o dinero para comprar armas, armaduras e ítems que te ayudarán en tu camino por la gloria.

Otro punto muy importante es que en el modo de historia, puedes guardar a tus avances y peleadores con sus poderes nuevos e ítems para pelear contra el de alguien o más simplemente sentarte y ver cómo tu peleador le da tranquilamente al otro.

A veces los oponentes te dan obsequios cuando les ganas.

Dependiendo del nivel que alcances educando a tu peleador, será la inteligencia y movimientos que utilizará cuando esté en automático.

Virtual Mode

Para empezar, te diremos que este título cuenta varios tipos de juego. Primero, puedes seleccionar entre SD Mode y Virtual Mode. Cada una de estas opciones cuenta con un modo de historia, otro de competencia de un peleador o en equipo (para que te enfrentes a alguien más), un árbol de torneo y una arena de práctica, así como opciones independientes con lo que podrás ajustar el juego como más te acomodes.

Lo mejor es que sin importar el peleador que sea, tienes diferentes movimientos y habilidades dependiendo del modo que selecciones, se podría decir que tienes 2 juegos en uno.

Muévete rápido o te agarran (o tal vez sea al revés).

¿Más grandes? Sí y más agresivos.

Virtual Mode

Este modo es un poco más de golpes que de coleccionar objetos, sin embargo es muy dinámico, tienes más combos por personaje, así como otros que puedes aprender. Como podrás ver, los personajes se ven muy reales o tal vez más grandes, por lo que son más ágiles.

Puedes mantener al oponente en el aire y aún así seguir dándole por donde le duela.

En este modo seleccionas si quieres que las batallas sean en ambiente de 2 dimensiones o de 3, ya que este último tiene movimiento de profundidad.

Esquiva y ataca, es la mejor técnica.

A nuestro parecer en SD Mode te motivas mucho más, porque siempre buscas algo nuevo qué encontrarle, ya sea enemigos o subir de nivel tus ítems, pero para darle más dinamismo a la acción no hay nada mejor que el Virtual Mode.

¿Poderes?... ¡Claro!, hasta en el aire.

¡Cuidado!, hasta en el suelo puedes ser atacado.

Ataca, elévalos y ¡no los dejes caer!

Es importante mencionar que esta evaluación está basada en el juego japonés, por lo que nos han informado que Natsume le está metiendo mano a algunos detalles como los fondos, la animación de los movimientos (para que sean más fluídos) y algunos ángulos de la cámara para que tomen la acción desde un punto más dramático. La versión americana saldrá muy pronto.

¡¡¡Ouch!!! Eso duele.

Juégalo, verás que es muy divertido.

Bien, finalmente tenemos otro juego de peleas poligonales para el N64. Seguramente los fans de este género deben de estar muy contentos con la próxima aparición de más de 3 títulos para este sistema en este mes y el siguiente. Flying Dragon tiene opciones muy interesantes y 2 modos de juego muy divertidos. Aunque este juego tiene bastantes opciones, seguramente a muchos les parecerá como un título de peleas común y corriente. Todo es cuestión de gustos.

Cruisin' World

Pues tuvimos que esperar un poco de tiempo antes de que Midway llevará acabo la conversión al N64 del popular juego de carreras de Arcade. ¡Sí! Nos estamos refiriendo a Cruisin' World. Estamos seguros que tienes un poco de miedo o por lo menos curiosidad por averiguar si esta conversión es igual de "no tan buena" como la de Cruisin' USA, pero para que puedas empezar a leer este artículo con tranquilidad, te anticipamos que definitivamente Midway ahora sí realizó un muy buen trabajo.

La temática del juego es la misma que en Arcade... ¡Cómo!, ¿No jugaste la versión Arcade?. Sí, estamos conscientes que no era la máquina más desocupada de los locales, pero esa no era razón para no... bueno, en realidad nosotros tampoco lo jugamos mucho porque somos bien impacientes... en fin. Entonces, si no conociste el juego, debes saber que éste consiste en correr abordo de un auto deportivo, a través de varias pistas, pero a diferencia de su antecesor, en lugar de recorrer los estados de la Unión Americana, compites en varios paises alrededor del mundo.

Antes de ver el juego a fondo, veamos las opciones que tiene.

En el menú principal puedes escoger los tres diferentes modos de competencia, además hay una opción para dar de alta los datos que tengas guardados en tu Controller Pak.

En la pantalla de Options, podrás modificar la función de los botones del control, hacerle ajustes al sonido y cambiar algunas cosas de la pantalla del juego. También, como es compatible con el Rumble Pak, puedes variar la intensidad de vibración de cada movimiento que realice tu vehículo. Puedes elegir el número de vueltas de cada carrera y la dificultad del juego. Este título también cuenta con batería para guardar tus récords.

NINTENDO 64

Cruisin' World

Aquí corres en pistas a nivel internacional. Cada vez que ganes alguna competencia, avanzarás en el Ranking y empezarás otra en una mejor posición. La única desventaja que tienes, es que no puedes utilizar el turbo de los vehículos.

Los tres modos para competir que puedes elegir son:

En Championship

Eliges la dificultad de los circuitos y cuando hayas terminado alguno, podrás elegir otro más difícil. Dependiendo de la dificultad son las pistas en las que deberás correr. Aquí sí puedes utilizar el turbo.

En Practice

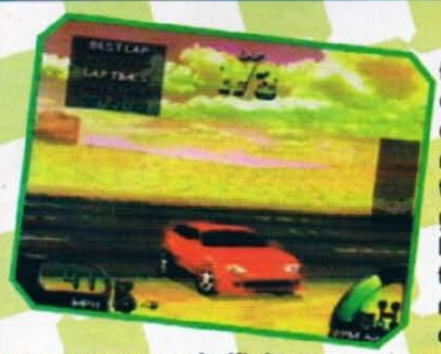
Podrás recorrer todas las pistas y practicar en cualquiera de los dos modos de juego que ya mencionamos. Este es un buen entrenamiento, pues en cada vuelta que le das a la pista, aparecerá el fantasma de tu auto corriendo de la misma forma que lo hiciste en la vuelta anterior; esto es muy útil y te ayuda para mejorar tus vueltas y tu tiempo.

En total son 12 vehículos los que podrás escoger; cada uno de ellos tiene diferentes características, como es normal en los juegos donde escoges diferentes personajes (eso de dos personajes iguales, pero con diferentes nombres como Ryu y Ken ya está un poco pasado de moda).

En realidad, esta versión de Cruisin' World no es tan innovadora para el género de carreras (ni la versión original), así que no vas a encontrar un estilo nuevo ni nada por el estilo; el único objetivo es llegar primero que los demás a la meta, pero, si te sirve de algo, tienes tres perspectivas para jugar, primera persona, normal y de lejos (¡Guaauu!...no te sirvió de mucho, ¿verdad?).

Una cosa que es clásica y que ningún buen juego de carreras puede prescindir de ella es que puedes elegir dos modos de transmisión para tu auto. Manual y Automatic... desgraciadamente esto no fue incluído aquí...je je, no es cierto, de hecho, tienen unos nombres un poco ma... más que diferentes, originales: el Cruis.O.Matic (automático) y el XL Powershaft (manual).

Algo que caracterizó a Cruisin' USA, fue el poder cambiar de BGM durante la carrera y esto fue incluído para esta versión. Es un detalle muy bueno, pues te da la impresión de tener un CD Player en tu auto y tienes la capacidad de personalizar aún más tu juego.



Bueno, ahora comenzamos a despedir la muestra de este título, como ya se nos ha hecho habitual, con el comentario final que a nosotros nos provoca cada título, y en este caso es que podemos decirte que los programadores de Midway quisieron sacarse la espina de Cruis'n USA y se esforzaron mucho para que este título les quedara bien y si se lo tomaron en serio, pues les quedó tan bien que existe mucha diferencia entre los dos.

acartonados como antes) y por la textura tan buena que se les dio, hace que te fijes menos en el Pop-Up. La movilidad también fue superada y ahora sí te dan ganas de jugarlo.

En cuanto a la música, esta también es excelente y muy variada. Sin tomar en cuenta que ésta es una adaptación de Arcade Cruis'n World es un juego bastante divertido y lo es aún más en su modo de 4 jugadores simultáneos.

¿Recuerdas que el mayor problema que tuvo Midway fue el Pop-Up (que es cuando los gráficos van apareciendo como por arte de magia)?, pues, aunque aún existe ese problema, ya se ha logrado minimizar bastante, además, los gráficos fueron mejorados (ya no se ven tan

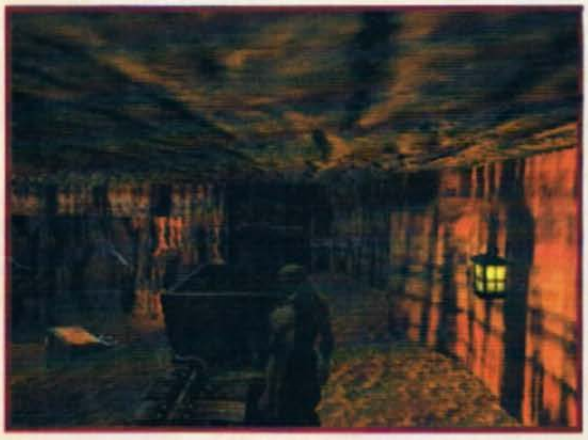
Ahora sí te recomendamos que le eches un ojo a Cruis'n World, estamos seguros que te mantendrá entretenido por muchas horas.

NINTENDO 64

Algunos juegos nuevos para el N64

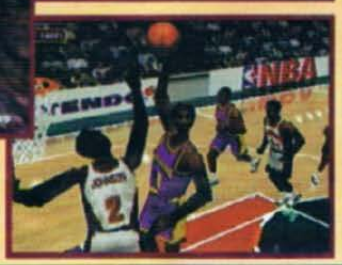
NOVEDADES

Muchos de los videojugadores que gustan también de títulos para PC recordarán que de Duke Nukem, si bien no vino a revolucionar el género de juegos de primera persona, sí incorporó elementos interesantes a este tan quemado estilo. Pues bien, este personaje se prepara a hacer lo mismo al género de juegos de aventura en ambientes de movimiento libre, como los que hemos visto últimamente, con el título Duke Nukem: Zero Hour. Este juego de aventuras será distribuido por GT Interactive (quienes tienen la licencia del personaje) y está siendo desarrollado por Eurocom. En realidad será muy interesante, no sólo por los elementos que precisamente caracterizan a los juegos de Duke Nukem (mucha acción, humor negro y mucha rudeza innecesaria) y que DN puede aportar a un género que en su mayoría es para un público infantil, sino también porque este es el primer juego que la compañía Eurocom desarrolla totalmente de la nada, pues hay que recordar que ellos se han encargado de hacer muchas conversiones excelentes de juegos no tan excelentes de Midway (el mejor ejemplo es Mortal Kombat 4, el cual es infinitamente superior en su versión de N64 que en cualquier otra plataforma, incluyendo al original Arcade). Así que va a ser muy importante ver si esta compañía sólo es buena haciendo adaptaciones o también lo es desarrollando juegos originales. Como podrás ver por las fotos, este juego se desarrolla en diferentes ambientes y los elementos en éstos jugarán una parte importante dentro del juego. Por el momento no existe mucha información disponible, únicamente lo que acabamos de comentar y las imagenes que aquí presentamos, ya que este título no estará listo sino hasta los primeros meses del 99, pero por lo que se ve, es de esos que prometen bastante por su contenido.



3 JUEGOS MAS DE LA LINEA PLAYERS CHOICE

Recientemente Nintendo of America anunció 3 juegos que engrosarán su línea de productos Players Choice para el N64 y son Diddy Kong Racing, GoldenEye 007 y Kobe Bryant's NBA Courtside. Estos títulos estarán disponibles a un nuevo precio (más accesible) a partir de este mes (si tienen el nuevo empaque con el logotipo de Players Choice). Una cosa que es de extrañar, es que los juegos que entran a la categoría de Players Choice generalmente lo hacen porque son vendedores de más de un millón de unidades y porque ya tienen algo de tiempo en el mercado. GoldenEye 007 y Diddy Kong Racing cumplen a la perfección con estos requisitos, sin embargo NBA Courtside no es un juego que tenga demasiado tiempo en el mercado ni que sea reconocido por venderse mucho (de hecho, tiene más méritos 1080° Snowboarding para estar en esta categoría que NBA Courtside, pero, bueno... así es la vida).



Diddy Kong Racing, GoldenEye 007 y NBA Courtside son los nuevos títulos que se agregan a la serie ¡Players Choice!

En una edición anterior, específicamente en la que publicamos nuestro reporte sobre el "Electronic Entertainment Expo", te comentamos que Nintendo lanzaría en nuestro continente (para bien de muchos de nosotros) un par de títulos basados en la exitosa serie de dibujos animados japoneses Pokémon- Catch'em if you can! para Game Boy. Tal y como lo dijimos en esa oportunidad, estos consistirían básicamente en tener que entrenar a tus mascotas y así poder convertirte en un gran entrenador a nivel mundial. Lo mejor de todo, es que además podrás intercambiar mascotas con algún amigo por medio del cable Link y poder conseguir la colección completa de ellos (como dato adicional, te podemos decir que son alrededor de 150 mascotas diferentes las que podrás ir grabando en la bitácora). Otra cosa importante de este juego, es que existen dos versiones; la azul y la roja (en Japón además existe la verde y dependiendo del éxito que obtengan las primeras versiones, Nintendo traería la tercera). Y si tu eres de esos que les gusta desafiar a tus amigos, también podrás hacerlo mediante el cable Link y poner luchar a tu mascota contra la de alguien que crea tener la mejor. Pero bueno, después de este pequeño recordatorio, tenemos la misión de informarte que en nuestro país ya se encuentra, próxima para su lanzamiento al mercado, una mascota virtual muy novedosa, de este mismo personaje, llamada Star Pikachu, muy similar a las que alguna vez tuvimos o pudimos ver en nuestro país, pero algunas de las diferencias son que te servirá como reloj despertador y que en el interior del aparato se encuentra una bola (pelota) que al mantenerse en movimiento, dará a conocer a tu mascota que andas con ella, de lo contrario, si le das de comer y la dejas en tu casa

quieta mientras sales por mucho tiempo, ésta sabrá que la has abandonado y comenzará con sus típicos estados de enfermedad y cosas por el estilo. Así es que imagínate lo que sucederá si te vas de vacaciones por algunas semanas y dejas a tu mascota olvidada en tu hogar. Esta es otra gran noticia por parte de Nintendo, tomando en cuenta lo poco que queda de este año 1998.

Manipulación de fotos en el 64

INTERNACIONALES

El pasado mes de Julio, Nintendo Co. Ltd y una compañía de nombre Tokyo Electron Devices anunciaron en Japón que piensan poner a la venta en ese país, un cartucho especial para el N64 con el cual podrán manipular las imágenes digitales que se puedan tomar con cámaras fotográficas del sistema "Smart Media" (soportadas en este momento por Fuji y Sanyo). Este cartucho y Software a la vez, tiene como nombre "Mario no Photopi" y tiene el tamaño de un cartucho normal de N64, con la variante que en la parte alta tendrá 2 puertos para ahí conectar los cartuchos del sistema "Smart Media" donde se guardan las fotos. De ahí se podrán ver las fotos por medio del N64. Pero bueno, lo mejor en este caso no es sólo verlas, sino que también las podrás manipular con algunas herramientas que vienen incluídas al estilo de Mario Paint, pero más avanzado y después salvarlas en el mismo cartucho de Smart Media para llevarlas a revelar. Obviamente, al ser este un sistema fotográfico que se está usando solamente en Japón, nos lleva a la conclusión que este cartucho no lo veremos en nuestro continente por el momento, pero nos pareció muy interesante mencionar todo lo que se está desarrollando para el N64 en el mundo, demostrando así que su potencial no se limita única y exclusivamente a los videojuegos.

tips de MORTAL KOMBAT 4

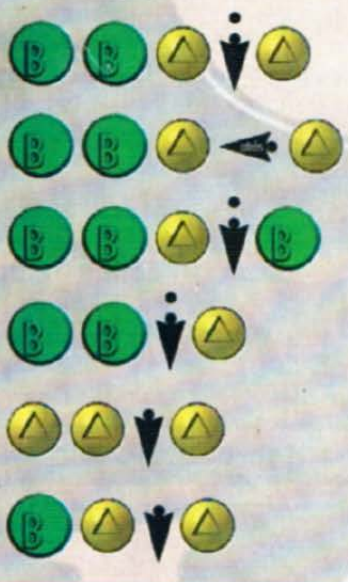
Este artículo básicamente te da los movimientos principales y por cuestiones de espacio, tenemos que dar una introducción muy resumida, pero al final te damos algunos trucos que son bastante útiles para incrementar la variedad en las peleas.

Todos los movimientos son para cuando está el enemigo a tu derecha y están con la configuración de botones que tiene el juego por default.

Es importante practicar los combos, aquí te damos algunos pequeños pero efectivos y además funcionan con la mayoría de los peleadores.

También te recordamos que cuando indicamos algunos botones y entre ellos está el signo de +, indica que debes presionar esos botones simultáneamente, por otro lado hay casos donde te ponemos dos opciones para ejecutar algún movimiento. Cuando te indicamos que mantengas presionado, luego lo sueltes y presiones otro, al final de un movimiento rápido es para que te salga el Fatality y ya que tocamos el tema, seguramente la mayoría ya lo sabe pero si hay algún novato leyéndonos en este momento, los Fatalities se ejecutan en un pequeño lapso de tiempo al terminar con el oponente en el segundo round. Ojo, tienes que fijarte a qué distancia tienes que ejecutar la secuencia y ahora que mencionamos "distancia", con los Fatalities que dicen Spike Fatality y Fan Fatality, siempre se hacen pegado al oponente y el Spike Fatality sólo se puede ejecutar en la escena de Goro's Lair (a menos que utilices el truco y si dejas presionado el control hacia abajo, el cuerpo cae después de ejecutar el Fatality) y el Fan Fatality sólo se ejecuta en la escena de Prision.

Como te comentamos, aquí están algunos combos, son pequeños pero efectivos, funcionan con todos los peleadores y si eres rápido puedes saltar y conectar un golpe más.



Si eres fanático de Mortal Kombat ignora este texto y ve directo a los Mortal Kodes, de lo contrario te diremos que los códigos que damos son el número de veces que tienes que presionar el botón indicado (esto es en ambos controles y en la pantalla de VS), así que lo debes hacer rápido. Si lo haces bien, aparece un comentario al comenzar la pelea indicando dicho código.

Kode 1:	111-111 Free Weapon (un arma cae al comenzar el Round)
Kode 2:	100-100 Throws disabled (ya no puedes ejecutar agarres)
Kode 3:	444-444 Armed and Dangerous (comienzas con arma en mano)
Kode 4:	666-666 Silent Kombat (no hay fondo musical)
Kode 5:	050-050 Explosive Kombat (al eliminar al oponente Explota)
Kode 6:	222-222 Random Weapons (ahora cada peleador saca un arma al azar)
Kode 7:	123-123 No Power (con un solo golpe ganas el encuentro)
Kode 8:	555-555 Many Weapons (al comenzar el encuentro caen muchas armas al suelo)
Kode 11:	002-002 Weapon Kombat (todo el tiempo tienes el arma en la mano y no la puedes dejar)
Kode 13:	012-012 Noob Saibot Mode (??????)
Kode 14:	020-020 Red Rain (lluvia roja en la escena de Wind World)
Kode 15:	010-010 Maximum Damage Disabled (ya puedes ejecutar combos que quiten más de 40% sin que te separen)
Kode 16:	120-120 Throwing and Maximum Damage Disabled (ya puedes ejecutar agarres y puedes ejecutar combos que quiten más de 40% sin que te separen)
Kode 17:	011-011 Peleas en la escena Goro's Lair
Kode 18:	022-022 Peleas en la escena Well
Kode 19:	033-033 Peleas en la escena Elder God's
Kode 20:	044-044 Peleas en la escena Tomb
Kode 21:	055-055 Peleas en la escena Wind World
Kode 22:	066-066 Peleas en la escena Reptile's Lair
Kode 23:	101-101 Peleas en la escena Shaolin Temple
Kode 24:	202-202 Peleas en la escena Living Forest
Kode 25:	303-303 Peleas en la escena Prision
Kode 26:	001-001 Unlimited Run (cuentas con RUN ilimitado)
Kode (?):	321-321 Big Heads (los cuerpos se deforman)

Los siguientes movimientos te funcionan con todos los personajes.

Para lanzar el arma, sólo repite el mismo movimiento con el que la sacaste.

Para levantar cualquier arma u objeto, presiona ↓ y ▽

SCORPION

SPEAR

Long Sword WEAPON

TELEPORT PUNCH

Esto también lo puedes ejecutar en el aire.

AIR THROW

Mientras estés pegado al oponente y los dos estén en el aire.

BREATHE FIRE

FATALITY 1

Esto lo haces a dos pasos de distancia (y en este caso no es equivocación, ya que sale con sólo presionar al final).

FATALITY 2

Mantén presiona

suelta +

Esto es pegado al oponente.

SPIKE FATALITY

FAN FATALITY

TANYA

Boomerang WEAPON

FIREBALL

AIR FIREBALL

Esto lo ejecutas mientras estés en el aire.

CORKSCREW KICK

FATALITY 1

Pegado al oponente (puedes mantener presionado defensa para que al presionar arriba y no saltes)

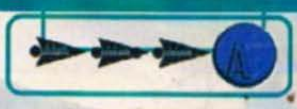
SPLIT KICK

FATALITY 2

Esto es pegado al oponente.

FAN FATALITY

SPIKE FATALITY



FUJIN

WHIRTWIND SPIN

Puedes moverte por la pantalla.

Cross Bow WEAPON

para disparar recto

para disparar arriba

hacia abajo

TORNADO LIFT

DIVE KICK

Ejecutalo mientras estas en el aire.

RISING KNEE

SLAM

Después de hacer el Tornado Lift ejecuta este movimiento para azotarlo contra el suelo.

FATALITY 1

Ejecuta esto a 4 pasos de distancia del oponente.

FATALITY 2

SPIKE FATALITY

FAN FATALITY

SUB-ZERO

WEAPON

Ice Scepter

WAND FREEZE

Mientras tengas el arma.

ICE BLAST

ICE CLONE

SLIDE

FATALITY 1

Esto ejecútalo pegado al oponente.

FATALITY 2

A 4 pasos de distancia del oponente.

FAN FATALITY

Mantén presiona

suelta

presiona

SPIKE FATALITY

Mace

WEAPON

QUAN CHI

MACE SWING

Mientras tengas el arma.

AIR THROW

TELE-STOMP

Presiona

mientras estés pegado al oponente y los dos en el aire.

FLYING SKULL

SLIDE KICK

B

Esto márcalo para quitarle el arma a tu oponente.

WEAPON STEAL

FATALITY 1

Mantén 5 segundos

presiona

suelta

Márcalo pegado al oponente y para que te alcance el tiempo tienes que mantener presionado antes de terminar con tu oponente.

SPIKE FATALITY

FAN FATALITY

FATALITY 2

Mantén (sólo mientras presionas arriba).

Entonces presiona

Esto es a 4 pasos de distancia.

Este Fatality lo copia del enemigo a quien se lo hagas.

SONYA

FIREBALL

Wind Blade

WEAPON

VERTICAL BICYCLE KICK

AIR TROW

presiona

mientras estés pegado al oponente y los dos estén en el aire.

SQUARE WAVE PUNCH

LEG GRAB

En algunas jugadas es coveniente presionar y luego ejecutes un combo. Con sólo presionar

lo ejecutas.

FRONT FLIP KICK

SPIKE FATALITY

FAN FATALITY

FATALITY 1

Mantén presionado

entonces presiona

A 2 pasos de distancia ejecútalo.

Mantén presionado

entonces presiona

Suelta

y presiona

A 4 pasos de distancia.

FATALITY 2

JAREK

SWORD DASH

+

+

Mientras tengas el arma.

Black Dragon Sword

WEAPON

Mientras tengas el arma.

BASEBALL BAT SWING

Mientras tengas el arma.

SWORD SWIPE

CANNONBALL ROLL

TRI-BLADE

GROUND SHALDER

SPIKE FATALITY

JOHNNY CAGE

FAN FATALITY

FATALITY 2

A 4 pasos del oponente.

Bowie Knife

WEAPON

VERTICAL ROLL

Mientras tengas el arma.

SWORD UPPERCUT

A un paso del oponente.

FATALITY 1

SWORD DASH

Mientras tengas el arma.

HIGH FIREBALL

SHADOW UPPERCUT

LOW FIREBALL

SPIKE FATALITY

SPLIT PUNCH

SHADOW KICK

FAN FATALITY

FATALITY 1

Pegado al oponente.

FATALITY 2

Pegado al oponente.

Spike Klub

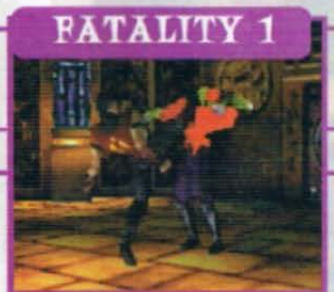
WEAPON

y cuando aparezcas frente al oponente presiona para agarrarlo.

TELEPORT SLAM

REIKO

FATALITY 1



A un paso del oponente

CIRCULAR TELEPORT

SHURIKENS

FLIP KICK

FATALITY 2

A 4 pasos de distancia del oponente.

SPIKE FATALITY

JAX

FAN FATALITY

WEAPON

Spiked Club

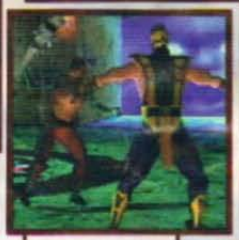
MULTI-SLAM

Este movimiento se ejecuta en el momento en el que estás agarrando al oponente o sea que cuando estás cerca de él presiona A...

Mientras lo azotas presiona lo siguiente si quieres azotarlo por segunda vez

MACE STAB

Mientras tengas el arma.



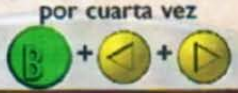
Cuando lo agarres por segunda vez presiona lo siguiente si quieres azotarlo una tercera vez

MACE SLIDE

Con arma.

Con arma.

Mientras lo agarras por tercera vez, presiona lo siguiente para azotarlo por cuarta vez



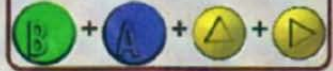
MACE UPSWINGS

FIREBALL

Mientras tengas el arma.

MACE DOWNSWINGS

Y ya por último, si quieres presiona lo siguiente para azotarlo por quinta vez



GROUND WAVE

DASH PUNCH

BACKBREAKER

Presiona mientras tú y el oponente estén juntos y en el aire.

FAN FATALITY

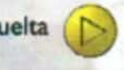
SPIKE FATALITY

FATALITY 2

Ejecútalo pegado al oponente.

FATALITY 1

Mantén presionado por 5 segundos y entonces presiona

y suelta 

Esto se ejecuta pegado al oponente y además, necesitas mantener presionado C-Derecha antes de que termine el Round para que te alcance le tiempo.

REPTILE

AXE SPIN

Mantén presionado

B

Después de activarlo ya te puedes mover hacia los lados, mientras tengas arma.

Battle Axe

WEAPON

A

Mientras tengas el arma.

AXE LUNGE

ACID SPIT

B

A

DASHING PUNCH

SUPER KRAWL

FATALITY 1

Mantén presionado

B + A + ▷ + △

entonces presiona

Ejecútalo pegado al oponente.

INVISIBILITY

◁ + △

SPIKE FATALITY

△

B

Ejecútalo a 4 pasos de distancia.

FATALITY 2

FAN FATALITY

A

LIU KANG

WEAPON

SWORD SWIPE

Con arma + A

Dragon Sword

HIGH FIREBALL

B

Esto también lo puedes ejecutar en el aire.

SWORD STAB

B

Mientras tengas el arma.

LOW FIREBALL

A

SPIKE FATALITY

△

BICIDE KICK

Mantén presionado por 3 segundos y suelta el botón

FLYING KICK

FATALITY 1

Ejecútalo a 4 pasos de distancia del oponente.

FATALITY 2

Mantén presionando entonces presiona

suelta

y presiona

Esto es pegado al oponente.

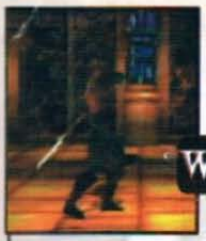
FAN FATALITY

SPEAR DASH

Mientras tengas el arma.

SHINNOK

SPIKE FATALITY

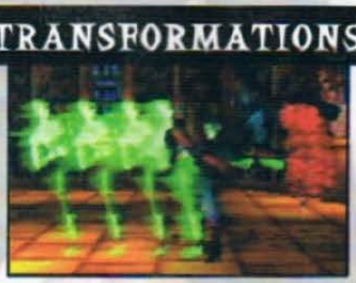


WEAPON

Battle Staff

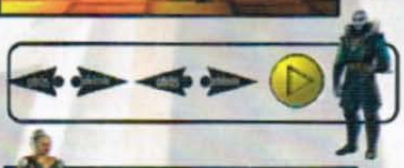
SPEAR TRIP

TRANSFORMATIONS

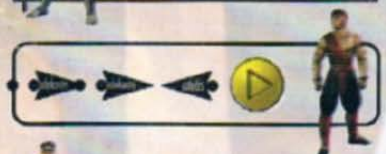


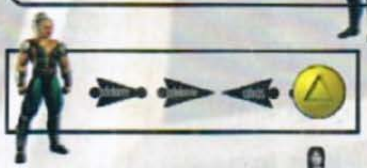
FATALITY 1

Los dos son pegados al oponente.



FATALITY 2

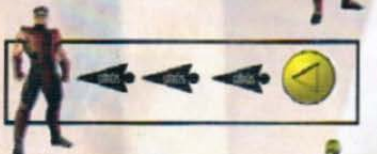


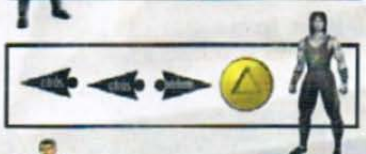


Mantén presionando entonces presiona

Suelta

y presiona





FAN FATALITY

KAI

SWORD SWIPE

Con arma.

SWORD UPPERCUT

Con arma.

RISING FIREBALL

SUPER ROUNDHOUSE

Ghurka Knife

WEAPON

FALLING FIREBALL

También lo puedes ejecutar en el aire.

AIR FIST

HANDSTAND

Presiona lo primero para después atacar girando o sólo patear con cualquiera de los siguientes botones.

RAIDEN

War Hammer

WEAPON

HAMMER SLAM

Esto lo ejecutas mientras tengas el arma.

HAMMER UPPERCUT

Esto lo ejecutas mientras tengas el arma.

FATALITY 1

Mantén presionando entonces presiona

Esto se ejecuta pegado al oponente.

FATALITY 2

Mantén presionando entonces presiona

suelta

y entonces presiona

Esto se ejecuta a 4 pasos del oponente.

SPIKE FATALITY

FAN FATALITY

TELEPORT

LIGHTNING BOLT

TORPEDO

FAN FATALITY

SPIKE FATALITY

Mantén presionando entonces presiona

suelta

y presiona

FATALITY 2

Esto ejecútalo pegado al oponente.

Ejecútalo pegado al oponente.

Mantén presionando entonces presiona

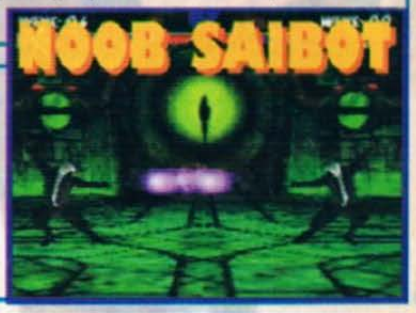
FATALITY 1

* Cheat Menu

Entra a la pantalla de OPTIONS y coloca el cursor en la opción de CONTINUES, ahora mantén presionados los botones C-Izquierda, C-Abajo. Continúa así por 10 segundos aprox. y entras a la pantalla de CHEATS donde tienes acceso a varios trucos como el ver los finales después de una pelea o ejecutar los Fatalities con sólo con conectarle un Uppercut a tu oponente.

Para jugar con el legendario GORO necesitas entrar a la pantalla de CHEATS, ahora comienza el juego y en la pantalla de selección de personaje elige HIDDEN y presiona tres veces Arriba e Izquierda, ahora presiona C-Izquierda, C-Abajo simultáneamente, si lo haces bien, al comenzar juegas con el tierno GORO.

Una manera fácil de evitar que te falle C-Izquierda + C-Abajo simultáneamente es que dejes presionado el botón START para luego dejar presionado C-Izquierda, suelta START y ahora presiona C-Abajo.



Primero tienes que entrar a la pantalla de CHEATS, después entra a la pantalla de selección de jugador y selecciona HIDDEN, ahora presiona arriba dos veces e izquierda, después presiona simultáneamente los botones C-Izquierda + C-Abajo, si lo haces bien, al comenzar el encuentro estarás jugando con el personaje secreto NOOB SAIBOT.

Como con Goro, la manera fácil de evitar que te falle C-Izquierda + C-Abajo simultáneamente es que dejes presionado el botón START para luego dejar presionado C-Izquierda, suelta START y ahora presiona C-Abajo.

TRAJES ALTERNATIVOS

En la pantalla de selección de personaje mantén presionado el botón START, ahora presiona C-Izquierda dos veces para seleccionar el segundo traje, o puedes presionar C-Izquierda tres veces (algunos más), para seleccionar el tercer traje que en algunos casos es más que eso, como el caso de Scorpion que en su tercer traje aparece sin máscara.

Abrimos este espacio para decirte que por falta de espacios dejamos para el siguiente número los Mortal Kodes y otras cosas

Aquí un truco interesante:

Para obtener a Ultimate Gargoyle, debes tener absolutamente todo y acabar el juego, ahí te darán el password para obtenerla y pelear con el último jefe.
Esta infomación salió en una edición anterior, pero aquí está el password por si te perdiste esa edición:

En la pantalla de selección de "Start Game Option Menu" activa los cheats de

"Kool Stuff"

"Kooler Stuff"

Activa en Kool Stuff la opción "Max Fatality Time" y en Kooler Stuff "Quick Finish".

BUGS

Para la cuarta aparición de este excelente título en el Super NES tenemos unos Bugs bastante interesantes. Lo gracioso es que se logran apartir de los cheats que le puedes poner al juego. Obviamente, cuando un programador elabora los cheats, debe tener en cuenta las consecuencias que pueden traer consigo dichos trucos, pero, ¿no es un poco sospechoso que no piensen en los Bugs que se puedan sacar o que se les pasen por completo esos detalles? A lo mejor a los programadores de los Mortal Kombat les agrada que los videojugadores descubramos estos Bugs y hacer más entretenido el juego, pues lo juegas con más frecuencia para ver qué nuevas locuras logras. Estas son sólo suposiciones nuestras, pero mientras no sepamos algo concreto, ¡sigamos descubriendo nuevos y más locos Bugs!

Empieza un juego con Stryker y Cyrax. En el primer round, debe ganar Cyrax con un Upper e inmediatamente apretar el botón R para que Stryker quede convertido en bebé en el aire.

En el segundo round Stryker debe de ganar y apretar el botón A para hacer el Friendship.
Lo raro es que Cyrax se puede mover todavía y si le da un gancho a Stryker y se pasa del otro lado, los personajes que pasan corriendo, lo harán hacia atrás.
Con esta base puedes hacer muchos otros Bugs, que ganen los dos, que el perdedor haga un Brutality al ganador, etc.

Este Bug también resulta con otros personajes, pero pusimos de ejemplo a Cyrax y a Striker porque con ellos nos salieron la primera vez que lo intentamos.
Pero te recordamos que hay muchas combinaciones más, por lo que esas te las dejamos a ti para que las descubras y veas sus resultados.

BUGS

Ahora tenemos un gran truco para el Juego Killer Instinct Gold.
Empieza un juego en el modo normal, reta en el Control 2 y ambos elijan la escena del cielo.

+ *Patada Media en los dos controles*

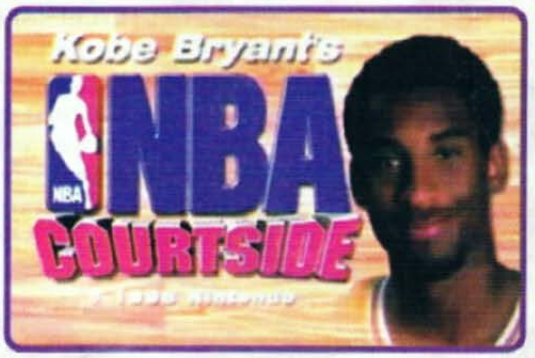
El jugador que pierda no debe continuar, esto es con el fin de que el ganador compita en el torneo, pero cuando enfrente a todos los enemigos, lo hará en la escena del cielo, no importando si continúa o no.

El único que se pone de necio es Gargos, pues no le gusta que lo saquen de su escenario, así que habrá que enseñarle modales en su castillo.

Si sabes algún otro Bug interesante, envíanoslo para publicarlo en esta sección.

SERVICIO DE SECRETOS

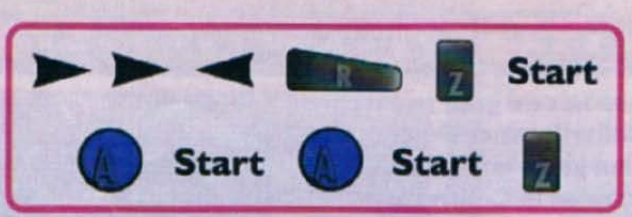
SOS

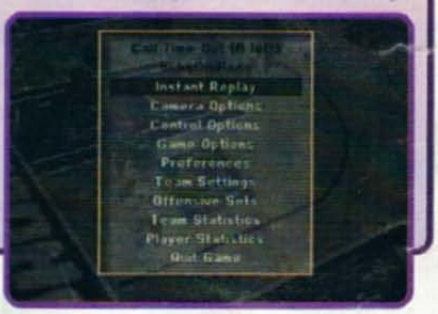


En esta oportunidad, te daremos unos códigos para este título, a pesar de que no son todos los que hay. Por ahora, revisa los siguientes.

BIG HEAD MODE

Si quieres que los jugadores tengan unas cabezotas, debes realizar lo siguiente:
Comienza en cualquier modo. Presiona Start y para pausar el juego, después presiona los siguientes botones en orden (en el Control Pad):





No te preocupes de lo que pase mientras introduces el código, sólo presiona los botones hasta completar la secuencia.
Ahora sí, tus jugadores serán unos verdaderos fenómenos en la cancha.

CODIGO DISCO FLOOR

Para que juegues tus partidos con una "Fiebre de sábado por la Noche", realiza lo siguiente:
Comienza cualquier juego, después pausa el juego con Start e introduce este código:

¿Listo para una excitante sorpresa?

YOSHI'S STORY™

- Excelentes Gráficos.
- Yoshi ™ ha tomado vida con muchas nuevas respuestas a su medio ambiente, tiene mucha personalidad, lo que se hace posible con inmensas cantidades de animación y excelente sonido.
- Su objetivo es recoger frutas y obtener la puntuación más alta posible en cada nivel. No es completar el nivel.
- Este objetivo es diferente a todos los demás juegos de Mario ™ y Yoshi ™ .
- El control del juego es fantástico. En este juego los jugadores mejoran con la práctica.
- Hay 24 areas fascinantes, cada una con su propio premio al completarla.
- Es compatible con Rumble Pak™

CLUB Nintendo® RESPONDE

Hola. Les escribo para felicitarlos por la revista y en general por su trabajo. Tengo un par de preguntas para Ryo:
-¿Qué pasó con la sección Trucos Inéditos?,
-¿Por qué ya no escriben sobre los Arcades?.

HERNAN MUÑOZ R.
Colombia

Nuestra revista está incorporando un nuevo formato, y por esta razón es que hay algunas secciones que estarán en constante movimiento (o sea, en algunas ediciones aparecerán y en otras no), pero esto no quiere decir que ya no las volveremos a publicar. Tal y como lo anunció nuestro Editor, la revista estará renovándose con el tiempo y, obviamente, con las sugerencias que nos envíen a nuestra Editorial. Lo mismo ocurre con la sección Arcade, la cual aparecerá cada vez que consideremos algún juego importante y digno de publicar.

¡Hola!. Escribo para felicitarlos por la excelente labor que cumplen todos los meses. Tengo una pregunta que hacerles: ¿De dónde sacaron Ryo, Ace, Spot y Axy sus apodos?.

MAURICIO MATA B.
Venezuela

Nuestros apodos los hemos escogido por razones personales (tu sabes, iniciales de gente importante, claves secretas de familia, proyectos nucleares de la NASA, etc.), pero fundamentalmente de acuerdo a las características tanto físicas como mentales de cada sujeto. O sea: Axy, un sujeto atrevido en todo juego; Spot, una persona que piensa mucho y no le teme a lo desconocido; Ryo, audaz e intrépido... pero Ace, ¿no te da la impresión de un tipo medio raro, al que le falta algo en su cabeza (un tornillo, por ejemplo)?. Deberemos tener cuidado con él.

Amigos de la mejor revista del cosmos, maestros que lo saben todo. Quería preguntarles si lo rayos que lanza el jefe, en el área 6 del juego Star Fox 64 causan "Epilepsia".

RICARDO VALENCIA T.
Colombia

Lamentablemente la respuesta es afirmativa y el mejor caso conocido es el de nuestro compañero de trabajo Ace... ¡mentira!, es sólo una broma, ningún juego de Nintendo provoca epilepsia, ya que esta enfermedad se presenta sólo en una pequeña parte de la población y no por jugar Nintendo. Este es un tema bastante delicado, ya que muchas personas culpan a los videojuegos en general sobre esta enfermedad y no es así, por lo que debes quedarte tranquilo y seguir disfrutando de Star Fox 64. Por cierto, nuestro compañero de trabajo desafortunadamente nació con este problema.

En el juego Diddy Kong Racing ¿cómo puedo sacar a TT?. Si se necesitan sus tiempos, por favor díganmelos.

ALFONSO MUÑOZ
Colombia

Bueno, amigo, por lo que nos preguntas, me parece que no has leído muy seguido nuestra revista, pues en alguna ocasión ya habíamos dicho como sacar a T.T. (el truco era vencer todos sus tiempos con sus respectivos tiempos) pero en fin, te los repetiré. A continuación están las pistas, el tiempo para enfrentarse a T.T., y el tiempo para vencerlo. Ancient Lake 1:07.00 1:01.28; Fossil Canyon 1:37.00 1:30.18; Jungle Falls 1:08.00 1:02.50; Hot Top Volcano 1:35.00 1:30.71; Everfrost Peak 1:53.00 1:48.00; Walrus Cove 2:10.00 2:06.28; Snowball Valley 1:13.00 1:06.41; Frosty Village 1:44.00 1:39.40; Whale Bay 1:19.00 1:13.11; Crescent Island 1:39.00 1:33.16; Pirate Lagoon 1:34.00 1:28.56; Treasure Caves 1:10.00 1:05.63; Windmill Plains 2:22.00 2:13.13; Greenwood Village 1:46.00 1:40.61; Boulder Canyon 2:11.00 2:02.35; Haunted Woods 1:22.00 1:09.51; Spacedust Alley 2:12.00 2:06.16; Darkmoon Caverns 2:20.00 2:12.05; Spaceport Alpha 2:16.00 2:09.03; Star City 2:07.00 2:01.45. Ah, por cierto, cuando logres vencer todos los tiempos de T.T., termina el juego, entonces obtendrás una nueva lista de tiempos, la cual es aún más difícil que la anterior (por ejemplo, Ancient Lake aparece con alrededor de 56 segundos). ¿Qué pasará si vences esos tiempos?.

Ace

Queridos amigos de Club Nintendo. ¿Existen personajes secretos en el juego WCW vs. NWO: World Tour?.

HERNAN VALENCIA
Colombia

Claro que sí Hernán, pero debes ser muy bueno en este juego para poder seleccionarlos, ya que se sacan al ganar ciertas "divisiones" en League Challenge, a continuación te doy una lista de los personajes y qué divisiones debes ganar para jugar con él: Diamond Dallas Page: "Heavy weight" o "Cruiser weight" en WCW. Macho Man Randy Savage: "Single" en NWO Wrath: "Heavy weight" o "Cruiser weight" en DOA. Glacier: "Single" en Independent. Black Widow: "Cruiser weight" en World Wide Wresting. Joe Bruiser: "Heavy weight" en World Wide Wrestling.

Ace

Queridos amigos de Revista Club Nintendo, me pueden dar algún secreto del juego Rampage World Tour.

ALVARO ROMERO
Venezuela

Veamos, este juego tiene muchos trucos, a continuación te daré uno de los mejores: la selección de ciudad, para activar el truco debes mantener presionado el botón L y los cuatro botones C en la pantalla principal o en la pantalla de selección de personajes, entonces escucharás un sonido. Luego empieza un juego nuevo y entra a la pantalla donde se muestra el día y la hora. Aquí viene lo interesante: presiona arriba o abajo (ya sea en el control stick o en el control pad) para elegir el país y derecha o izquierda para seleccionar la ciudad. Luego sale de esa pantalla y ¡bingo! estás en la ciudad que escojiste.

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:

REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52-03
Santafé de Bogota, Colombia

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

MORTAL KOMBAT 4

BANJO-KAZOOIE

QUEST 64

BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

C • L • U • B

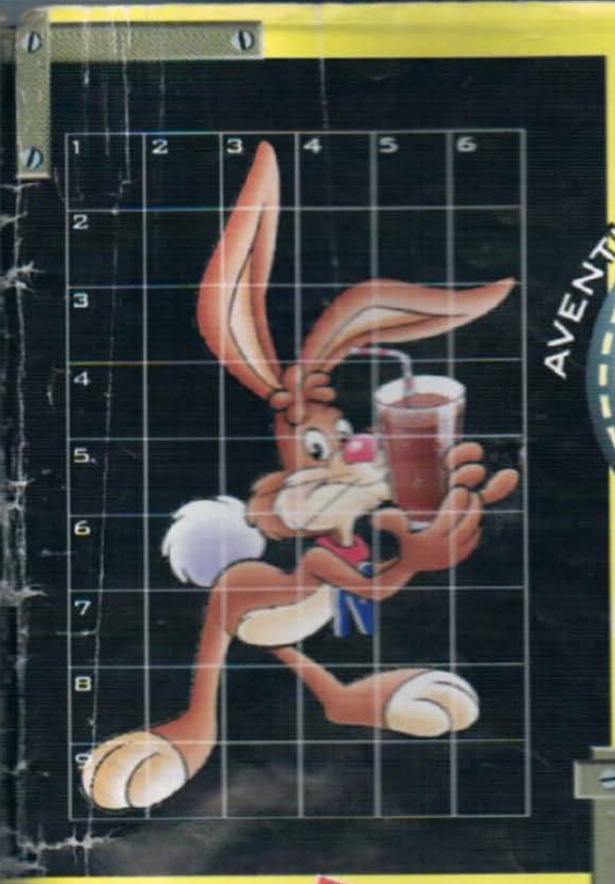
Nintendo

¡El Secreto del Poder!

Y ADEMAS DE LAS SECCIONES DE SIEMPRE, GRANDES CAMBIOS Y NOVEDADES.

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES



AVENTURA VIRTUAL

DEBEMOS DIBUJAR A Quicky EN EL RADAR DE LA NAVE, PARA DESCUBRIR EL ACHOCOLATADO SABOR DE Nestlé Nesquik

Guíate por este dibujo para ubicar a Quicky en esta caudrícula. Al terminar de colorearlo, tu radar estará listo para encender tu nave.

START

¡TOMARLO DESPACIO, IMPOSIBLE!

RADAR

CLUB Nestlé Nesquik

RESUELVE ESTE RETO Y...

ENVÍALO CON TUS DATOS PERSONALES (NOMBRE, FECHA DE NACIMIENTO, TARJETA DE IDENTIDAD O CÉDULA DE ALGUNO DE LOS PADRES, DIRECCIÓN, CIUDAD Y TELÉFONO) Y UNA ETIQUETA DE NESQUIK AL A.A. 94455 DE SANTA FE DE BOGOTÁ. A VUELTA DE CORREO RECIBIRÁS TU CARNET DE AFILIACIÓN AL CLUB NESQUIK.

estás N

CASA ESTRELLA
GALERIAS Bogotá

CASA ESTRELLA
UNICENTRO Bogotá

MUNDO DE NINTENDO
Av. 7 No. 120A - 13 Bogotá

No te arriesgues! Asegúrate que tus juegos sean los oficiales

BOGOTA
Casa Estrella, Carsa, Music Master
Super Ley, Mundo de Nintendo, Alkosto, SAO

MEDELLIN
Super Ley, San Diego, Unicentro, Carsa

BARRANQUILLA
Super Ley, SAC

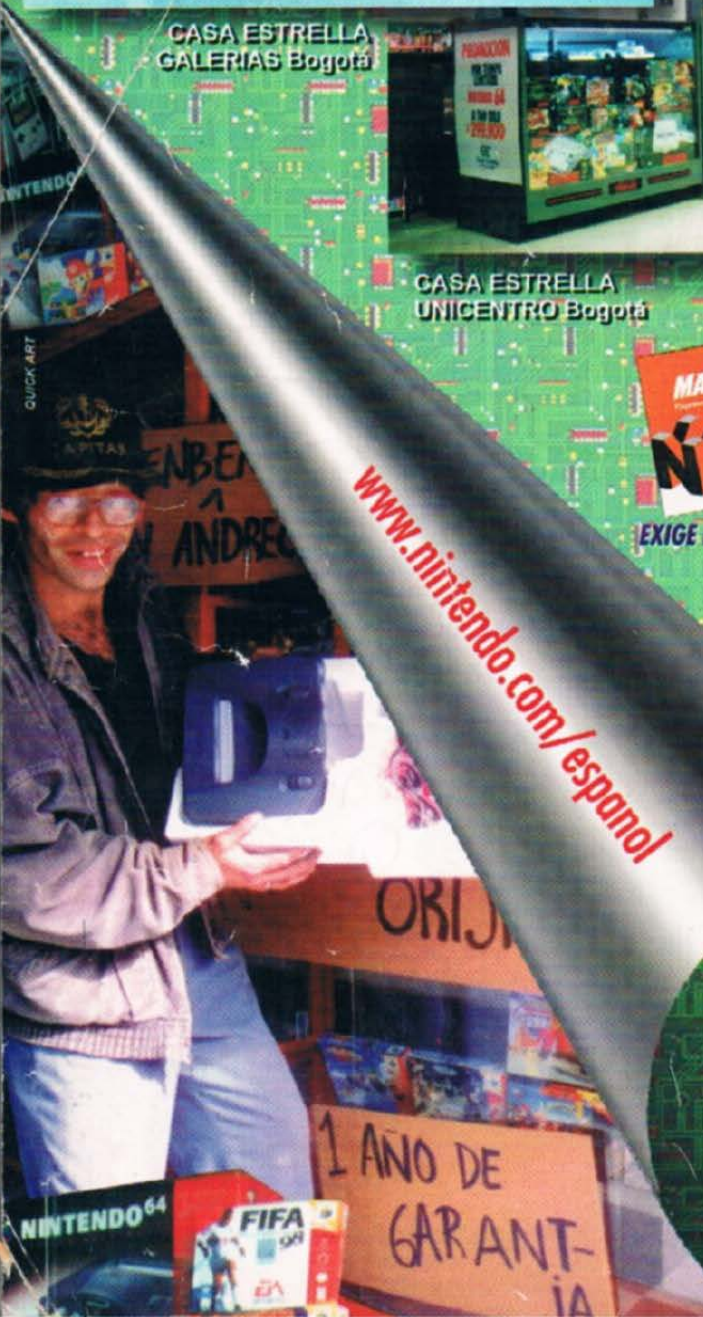
CALI
Super Ley, Unicentro, Carsa

IBAGUE
Optimo

EXIGE EL SELLO DE GARANTIA!

www.nintendo.com/espanol

MAKROGAMES LTDA
REPRESENTANTE OFICIAL PARA COLOMBIA
AV. 7 No. 120A - 13 TEL: 612 4845 OFICINAS: 612 4967
612 4965 - 620 6336 SANTAFE DE BOGOTA
E-MAIL: makroga1@latino.net.co



...o estás OUT!